

出版 / 1989年10月8日

特價

40元

# The Softworld 軟體世界

全新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

第7期

最新完全解剖

RPG俱樂部  
電玩短路

冬之魔 • 荒野遊俠 • 毀天滅地 •  
機器戰警 • 信長之野望 • 魔法門



夜審總編輯



飯後第一道休閒名菜

水果盤

本月特輯



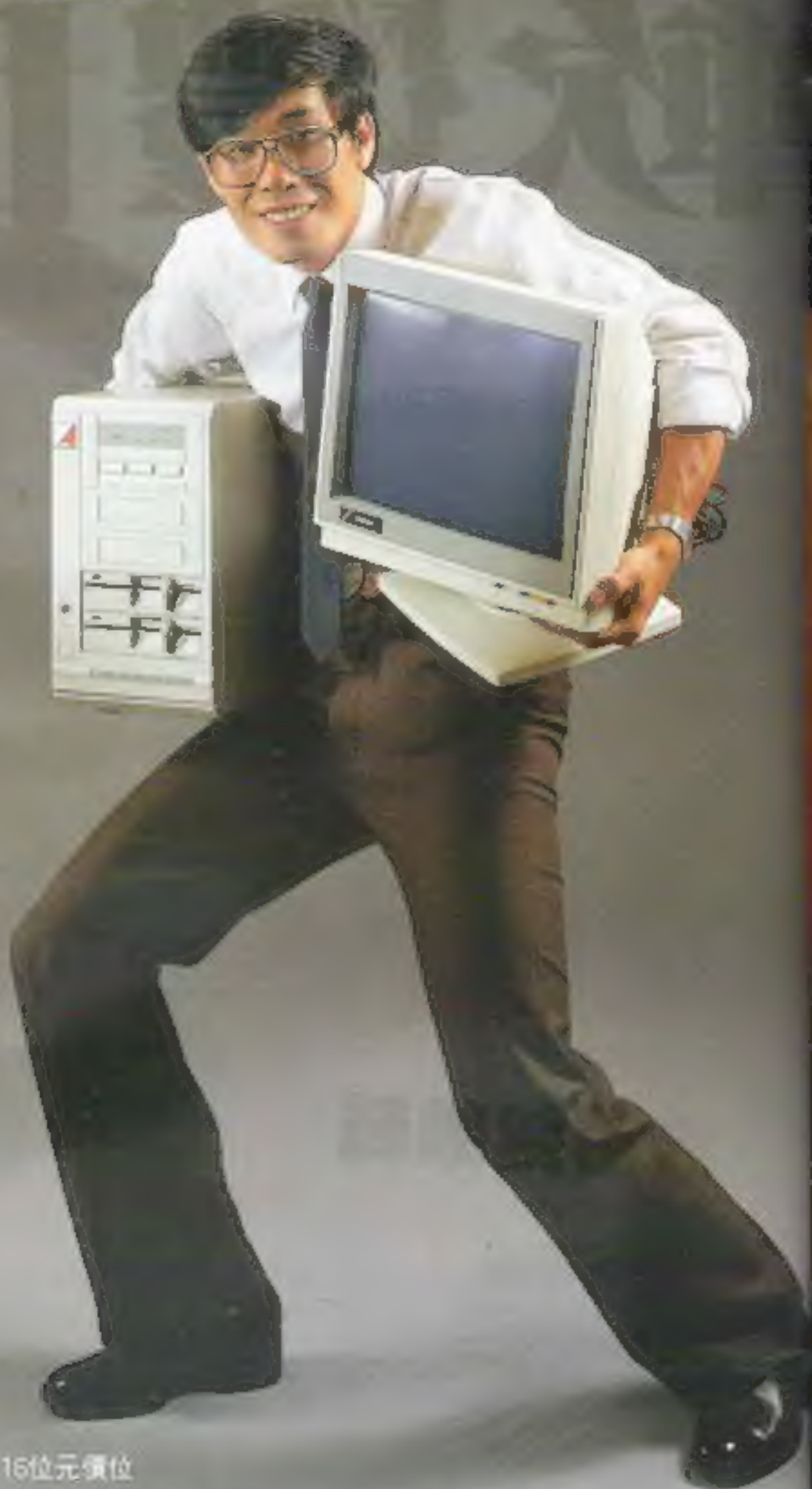
戰爭策略遊戲 WARGAME



爲什麼，我那一位忠厚節儉的老公，最近總是逾時回家呢？

經過我的明查暗訪之後，我終於知道了，原來，可愛的他，是把下班後大部份的時間用在尋找一部適合我們全家大小的電腦。

亞洲電腦—海軍 F21



海狐 F21

32位元功能・16位元價位

台北區 中山路 331 號 4 樓 台北市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 基隆市 中山路 331 號 4 樓 基隆市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 新竹市 中山路 331 號 4 樓 新竹市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 桃園市 中山路 331 號 4 樓 桃園市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 台中市 中山路 331 號 4 樓 台中市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 台南市 中山路 331 號 4 樓 台南市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 高雄市 中山路 331 號 4 樓 高雄市 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 屏東縣 中山路 331 號 4 樓 屏東縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 苗栗縣 中山路 331 號 4 樓 苗栗縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 彰化縣 中山路 331 號 4 樓 彰化縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 南投縣 中山路 331 號 4 樓 南投縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 雲林縣 中山路 331 號 4 樓 雲林縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 嘉義縣 中山路 331 號 4 樓 嘉義縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 澎湖縣 中山路 331 號 4 樓 澎湖縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日  
 金門縣 中山路 331 號 4 樓 金門縣 電話 02-2361-1111 中華民國 82 年 1 月 1 日

[illegible][illegible]



# 享受連線賓果的喜悅 浸潤一觸即發的興奮



## 水果盤

甲：「唉，今天的手氣真背，玩水果盤又賠掉了好多錢。」

乙：「是啊，我也輸掉了好多錢，真氣人，还不如我運氣那麼差。唉！如果將水果盤改成電腦遊戲那就好了，這樣既可不用錢，又可滿足我『賭』的慾望，也許在家多玩幾次，還可以『哈哈……』」

丙：「真的，這倒不是個夢想，聽說軟體世界將推出水果盤的電腦遊戲，並裝置支援魔奇音效卡，將它變成水果盤模仿的奇妙程序呢！」

甲、乙：「真的，太棒了！現在就上軟體世界經銷商去！」

“水果盤”三個字想必大家都耳熟能詳，沒玩過的，至少也看過。或許你會因種種原因而裹足不前，或許是爸媽禁止涉足賭場，使你無法一償宿願。現在軟體世界推出的水果盤可彌補你遺憾，且聽我一一道來。

水果盤是軟體世界第一次發行由國人自製的電腦遊戲軟體。由於它的圖形是以掃描器 (Scanner) 掃描，

因此與大型電玩的圖形完全一樣，規則也完全相同，所不同的是你不用投錢，輸再多的錢都沒關係，然而贏錢的時候，也別指望會掉錢下來。

遊戲一開始，你有500分的基本賭金，一次最多下注80點，只要有連續就可以得分，得分之後，你亦可選擇是否要賭大小，賭贏了得分加倍，輸的話得分就飛了……

如何？心動了吧！敬請密切注意出片動向，遲了可就買不到了。

軟體世界出品・玩家有信心



目錄 CONTENTS 第7期 軟體世界 SOFT-WORLD



**F-15 STRIKE EAGLE II**  
鷹式戰鬥機 II

片頭介紹

4

**魔斧 AXE OF RAGE**



6

**伊蘇國 ANCIENT LAND OF YS**



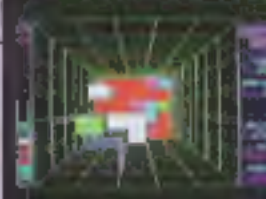
7

**明星撲克 HOYLE BOOK OF GAMES**



8

**立體俄羅斯方塊 BLOCK OUT**

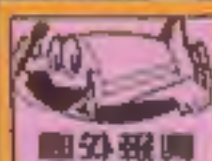


10

**超人 SUPERMAN**



11



**沙漠之蟲 - Cinemaware**

訪談錄  
/北喬峰

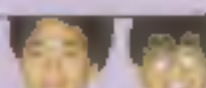
12



時報廣場・新學友書局週年慶活動/編輯部

17

訪問水果糖作者/編輯部



18



★ 強棒再出擊・神話連篇/Jommy & Apollo

19

★ 飛輪武士笑傲江湖/Trillion & WSY

23

★ 預言奇兵尋寶謎訣/柯志祥

25

★ 終極冒險毀滅大法/O.K.

26

★ 魔鬼訓練魔技巧大全/花中小組

27

★ 熱血鷹校快速過關法/L.Y.T.



五洲四洋乘風破浪,冰天雪地斬妖降魔  
一冬之魔初期冒險/ RPG. WANG

28

毀天滅地卷軸及地圖解譯篇/張維志

31

信長之野望攻略(一)/花中GAME小組

38

沙漠傳奇一荒野遊俠大完結/Y.M.J.

40

機器戰警攻略地圖及心得/張銘正

43

魔法門攻略(三)/黃名禎

45

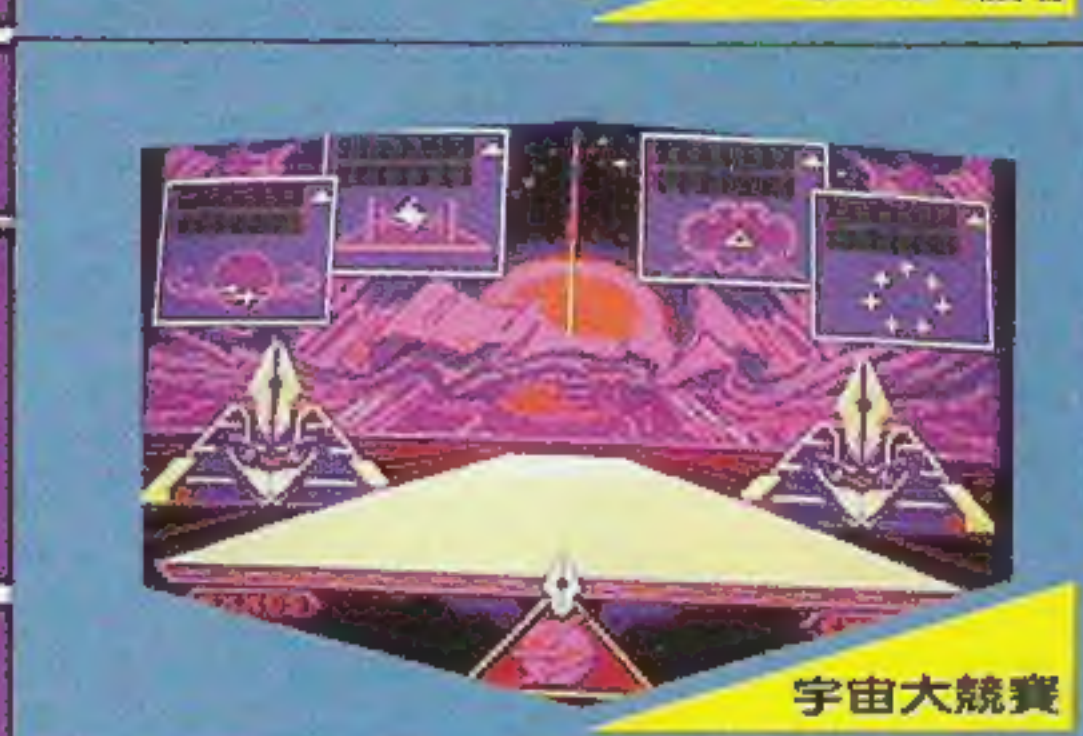
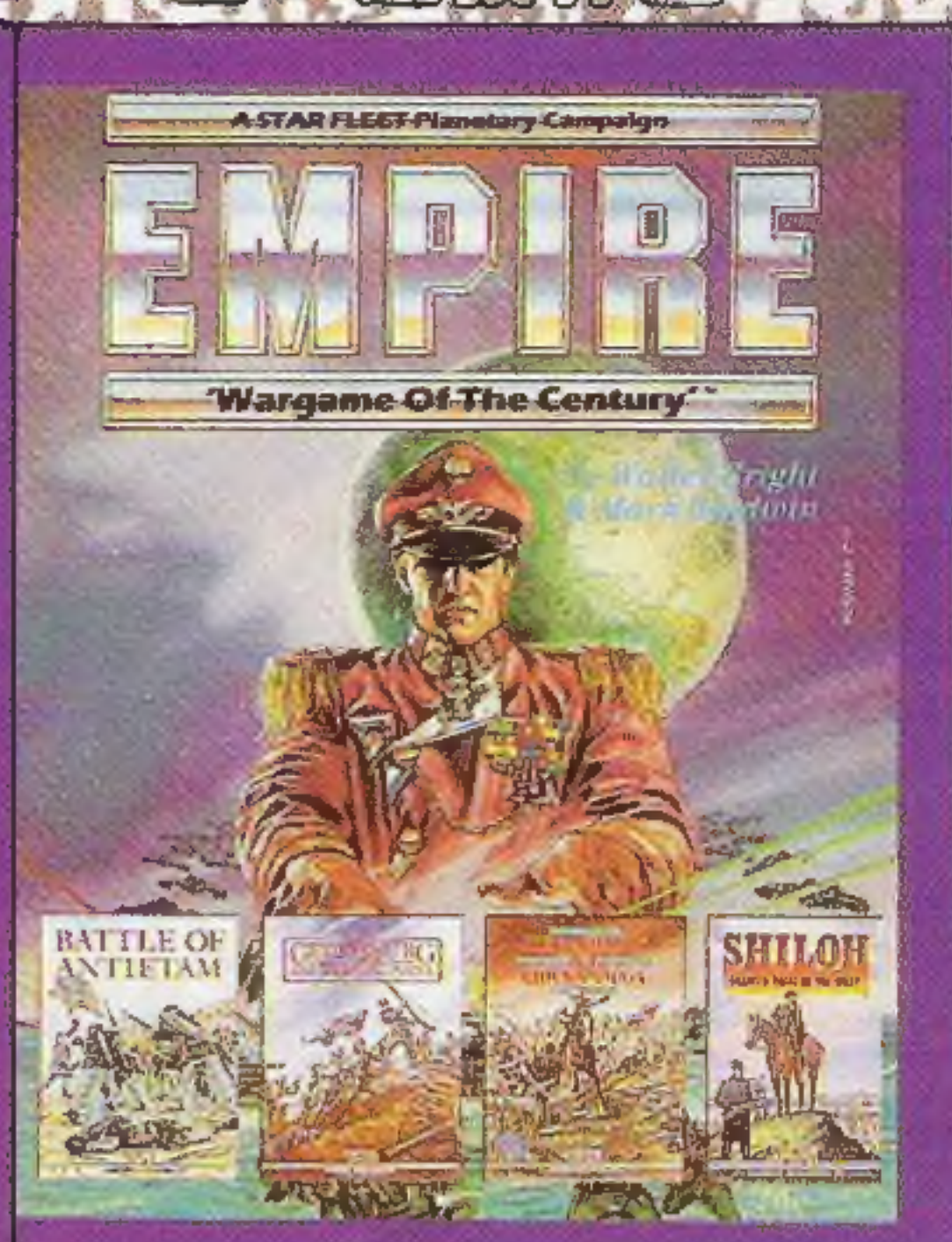






軟體世界就在後面，還找什麼？

<b>995</b>	<b>SOS·救救我信箱/讀者疑問篇</b>	<b>48</b>
	<b>戰略專欄目錄</b>	<b>49</b>
	<b>戰略遊戲的起源—戰棋/H.C.J.</b>	<b>50</b>
	<b>漫談戰略遊戲/Jean Hwang</b>	<b>51</b>
	<b>戰略遊戲回顧篇/魏宇明</b>	<b>54</b>
	<b>戰略遊戲規則探討/Dr. WarGame</b>	<b>57</b>
	<b>孫子兵法—戰略遊戲的無上心法/L.L.Y.</b>	<b>59</b>
	<b>王霸雄圖，奮英雄怒— 「銀河帝國大對決」戎馬春秋/PC Napoleon</b>	<b>61</b>
	<b>RPG俱樂部/Quester Y.M.Y &amp; Lord Jean</b>	<b>64</b>
	<b>DOS 4.0 和 DOS 3.3之比較(一)/林宏亮</b>	<b>69</b>
	<b>美國最新音樂卡品析/幫寶適</b>	<b>73</b>
<b>SHORT GAME</b>	<b>電玩短路/讀者漫畫天地</b>	<b>75</b>
	<b>夜審總編輯/PiPi &amp; 南慕容</b>	<b>76</b>
	<b>讀者意見調查表</b>	<b>79</b>



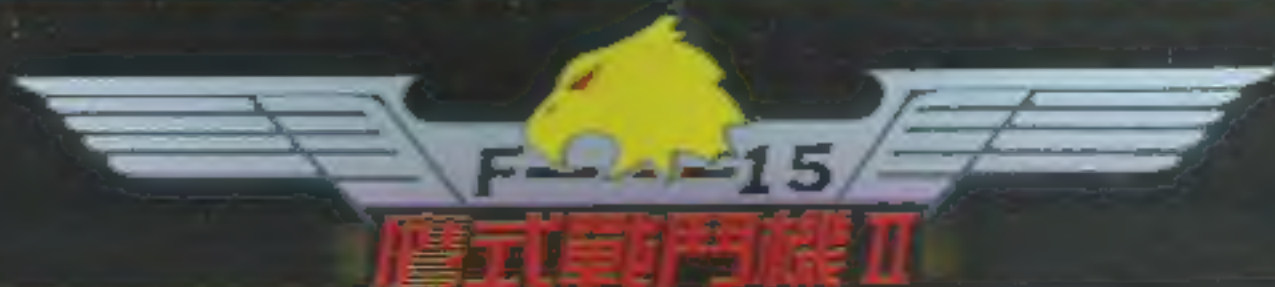
軟體世界成立迄今，承蒙各位發燒友鼎力支持，才能有今日之所成，本公司本著戰戰兢兢服務態度、日新又新，不斷的在求進步。希冀能為諸位發燒友開闢嶄新的電腦休閒軟體世界，讓諸玩家，分享喜樂，特於會議上之權商，明定10月起在台北成立服務處，擴大服務層面，敬請諸位發燒友不吝賜教

□發行人/蔡美賢 □策略規劃/黃晉誠  
□企劃/史提芬 □企劃助理/李初陽  
□總編輯/謝明奇 □執行編輯/陳揚隆  
□文字主編/吳海境 □美術主編/賀志龍  
□美術顧問/林俊宏 □編輯助理/王麗敏

□文字編輯/王美玲、林淑敏、黃啓禎、曾一正  
□美術編輯/林殷熙、文桂梅、賴姿瑾、劉信良、陳金泰  
□特約作家/葉明璋、陳兆宏、方善悅、魏宇明、溫松淋、吳謙諒、柯志祥

□駐美特派員/亞佛列德  
□發行所/軟體世界雜誌社  
□高雄郵政28之34號  
□登記證號/局版台業字第3082號  
□出版公司/合聲文化事業有限公司





# 繼F-19隱形戰鬥機後，最新力作

黎明的曙光映著波濤上空飄動的雲層，萬物似乎都在沈睡著。沒有人注意到那架噴氣口閃爍著明亮光輝的雙尾翼大型戰鬥機。它迅速而安靜的飛抵貝魯特上空，在驚慌的衛兵來得及發射手提式薩姆（SAM）飛彈之前，精確無比的小牛飛彈已將恐怖份子的營地化成一片火海。而那隻在天際翱翔的雄鷹則像什麼都沒發生一般，迎著清晨的第一線陽光破空飛去。

這就是 F-15 鷹式戰鬥機，美國空軍誇耀於世的最強戰鬥機。自從它服役以來，已不知在多少次的任務中傲然而返，在多少次的行動中大山風頭。而所有模擬遊戲的玩家們也必定還記得，在1985年 Microprose 公司推出「F-15 鷹式戰鬥機」（F-15 Strike Eagle）時，曾造成多大的震撼和轟動。這個遊戲不僅帶動了戰鬥模擬遊戲的潮流，也為今日的模擬遊戲開創了新紀元。

如今，F-15 II 挾著雷霆萬鈞之勢回來了。

Microprose 公司繼 F-19 隱形戰鬥機之後的第一個戰鬥機模擬遊戲 F-15 鷹式戰鬥機 II（F-15 Strike Eagle II）簡稱 F-15 II 依然沒有讓玩家失望。雖然 F-15 II 是由 F-19 的程式發展而來，但 F-15 II 無論在結構上和技巧上都有比 F-19 更完善的改進。F-15 II 比 F-19 更適合於一般玩

家，在難易度上它做了相當大的調整，減少了一些不必要的複雜手續，使飛行模擬遊戲生手和老手都能同享駕駛 F-15 II 的樂趣。

在顯示系統與音響效果上，F-15 II 有兩項模擬遊戲界的創舉：首先，它是第一個完全支援 VGA 顯示系統的模擬遊戲，在飛行時，層次分明的天空和地表會令人癡醉不已，而朦朧的地平線更是給予玩者最高的視覺感受。其次，它是第一個同時支援魔奇音效卡並具備人工語音的模擬遊戲。先不談它那振奮人心的主題音樂，光是彈射的啡啡聲、引擎

衝刺聲、發動武器和機砲的砰砰聲，擊中目標的轟轟聲；而在遊戲中，你會經常聽到「鷹式戰鬥機，準備起飛！」

MICROPROSE



# STRIKE EAGLE II

聲、發動武器和機砲的砰砰聲，擊中目標的轟轟聲；而在遊戲中，你會經常聽到「鷹式戰鬥機，準備起飛！」





# F-15 STRIKE EAGLE II



全球 **瘋狂** 發行中

## F-15

「打得好！」之類的語音效果，雖然不太容易聽到，但在 PC 的遊戲中，已很難能可貴了。

3D 效果向來是模擬遊戲的命脈，而 F-15 II 除了承繼 F-19 那不可思議的立體技術外，更增添了「特寫鏡頭」的新功能，利用這項功能，玩家可以觀察任何的特殊狀況，例如：我機、敵機發射飛彈，某機場的飛機起飛，飛彈基地、飛彈發射地對空飛彈……等，使你的飛行猶如一場驚險刺激的空戰電影般，令人久久難以釋手。



乘風翱遊是每個人的夢想，御鷹而飛更是一生難得的機會。無論你是模擬遊戲迷，抑或第一次登上飛行座艙，相信 F-15 II 都將會是你的最愛。

"Strike Eagle, Prepare to take off!" 走啦，兄弟！你還在等什麼？



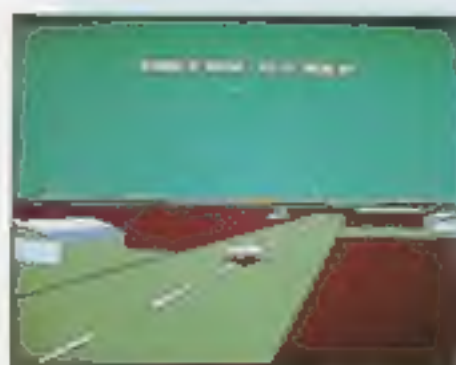
6 吋飛彈已鎖定恐怖份子營地！



AMRAAM 命中米格 23！



世聯的 F-15 飛行員，  
誰能看他是誰？



在特殊效果程式下，米格 23  
起飛的鏡頭。







當你看到此頁時，背後悄悄的出現……

# 魔斧

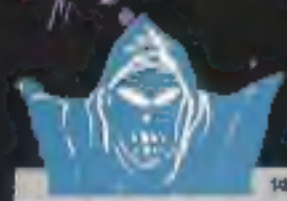


# AXE OF RAGE

點名獵殺人頭

高手就是——你

還猶豫什麼!!



100% WORLD

還記得「死亡之劍」裏英勇無雙的戰士葛斯(Gorth)嗎?自從葛斯以卓越的劍擊敗邪惡的巫師達拉克(Drak)，並救出公主瑪麗安娜(Marian)以來，已過了一段日子了。在這段日子間，葛斯帶著忠心耿耿的瑪麗安娜周遊各國，並將一柄所向無敵的劍傳給了她。就在這時，得到一把威力無比的魔斧——「魔斧」。

兩人借著一柄的魔斧和波有巨力的魔斧到處行俠仗義，消滅了不少為惡之徒。當他們知悉邪惡的巫師達拉克又再度復活，並且正進行將人類退化的陰謀時，憤慨不已。於是兩人持利劍與魔斧，前往達拉克的巢穴，阻止這場人類浩劫。

在遊戲中，你可以選擇扮演戰士葛斯，或女英雄瑪麗安娜。葛斯持斧行動雖比較笨重，但每招都是狠毒的致命招式；瑪麗安娜手持長劍，行動靈敏輕巧。不論你是偏愛那位戰士，千萬要記住，你將面對種種恐怖可怕的怪物，有異形龍長臂猿、手持棍棒的野人，還有最厲害的巫師達拉克呢!



(1)手持棍棒的野蠻人非常兇猛，你如何收拾這傢伙呢?偷偷告訴你一個絕招，用迴旋砍可一刀砍下他的腦袋，看看多殘忍!



(2)哇!這是那裏來的怪獸呀?小心，你的腦袋難保。



這可別看長得個子小，好欺負，他可能會讓你破敗呢!

遊戲中共有四個關卡——絕望谷、巨穴、地下城和達拉克的聖所。每個關卡都有26~28個戰區，地形如同迷宮般很容易迷失。別以為你找到出口，就表示過關了；要想順利過關，必須收集兩樣魔法物品，而魔法物品都有非常厲害的怪物把守著。你能擊敗達拉克嗎?拼拼看才知道!

特點:

1. 場景華麗豐富，原始的野外洞穴、陰森的城堡、致命的陷阱等種種景觀，包你愛不釋手。
2. 怪物種類繁多，各有特色，利用精妙的招式，包你打得大呼過癮。



(4)遇到變形龍這三角龍的角色，還是省省力和別鬥了，進洞裏去尋覓……



# ANCIENT LAND OF

## 伊蘇國



SOFT-WORLD THE BEST OF COMPUTER GAME

很久以前，伊蘇國如同一般小鎮一樣，寧靜祥和、街坊間很自然的流露出古樸動人的氣氛，人民雖不富有，但卻知足常樂。有一天百姓在附近山麓發現了一個珍貴的寶物，但不知何故，因著寶物的發現，卻帶給伊蘇國一個難以形容的災禍，天地驟變，人民流離失所，經過智者的指引，發現一切禍害均源自寶物所招致的惡咒，為了整城的安定，終究還是賣出了寶物，因此，伊蘇國又回到過去、平靜如昔。

現在男巫“馬利那克斯”發現了六本關於伊蘇國的古書，得知了多年前伊蘇國的秘密。

他利用

魔法，派出多種怪物，控制了整個伊蘇國，唉！大難又再度降臨，正當人民不知所措之際，你義無反顧地接下這艱鉅的任務，你披荆斬棘，過關斬將，能否使伊蘇國免於浩劫，這關鍵就全在於你的表現了。

以上就是遊戲故事的背景，這個

遊戲融合了動作與角色扮演兩個類型的特色，遊戲從街坊間畫面開始，在一幢一幢的商店房舍裡，包括了武器、藥店、診所、當舖及酒店，你必須先選擇裝備，在獲得應得的資訊後，便可出城迎敵了，遊戲的任務便是找回六本古書。在搜索的過程裡，你必須面對無數的難題，怪物會傷害你，野獸會威脅你，在這個遊戲裡讓你體會出生入死的感受，要想成為一個英雄，一切代價都是值得的。

本遊戲的背景音樂是一大特色，每當螢幕畫面改變時，背景音樂亦會隨著畫面的改變而作調整，時快時慢，抑揚頓挫，這是本遊戲非常特殊之處，為其他遊戲所不及。

遊戲設計者作了漸近式的安排，無論武器配備，遊戲難度均以極具挑戰性的等級設計來吸引玩家。另外，值得一提的是本遊戲雖然變化很大，但操作方法卻無比簡便，不像有些遊戲，單是操作手冊便足以會玩家長過三分，更是不前了。

本遊戲的難度採漸進式，所以適合各年齡層的玩家，遊戲中，你就是主角，手持盾牌，身著盔甲，向前吧！整個伊蘇國的命運就決定於你一念之間呢！

一個曾在日本個人電腦遊戲排行榜上蟬聯數月冠軍的遊戲“伊蘇國” Now! You Get It!



在武器店中購買武器。



聖壇(Holy Shrine)內藏有水晶(Crystal)才能從其中一座聖壇傳送到內部。



偷取物品、裝備物件的畫面。



位在山邊的廢礦坑(Deserted Mine)入口，裏面可是又暗又危險。

KYJIDA





# HOYLE



♣  
6

## BOOK OF GAMES

### 明星撲克

什麼，羅塞拉，萊里陪你們打牌

太離譜了！



#### HOW TO PLAY. ONE

桌面，精心設計的牌友入選，不但造型衆多，而且表情豐富。“羅塞拉的冒險”中醜陋的羅塞拉公主和她的父王卡拉漢國王；“警察故事”中的警探“萊尼·布羅斯”；幻想空間的“萊里”等，甚至本遊戲的設計者和造型製作者，也攜子帶女地軋上一角，準備和你挑戰一番呢？哦，對了！別把拳師狗給冷落在一旁，牠對這些牌戲也有兩下子哦！

3. 進入牌戲前有多種撲克牌圖案，以供你選擇在打牌之餘欣賞一番。此外每項牌戲都有其標題音樂，這個遊戲倘若配合魔奇音效卡支援，就又多了一層聽覺上的享受。

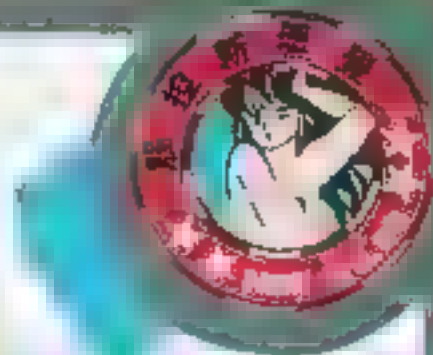
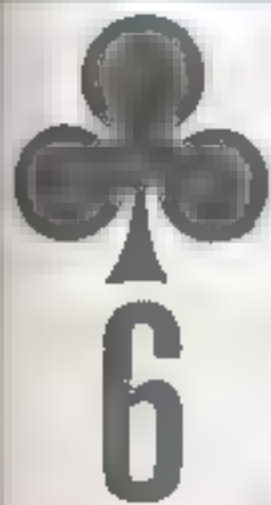
關於撲克牌的遊戲，我們曾經出過“賭王鬥千王”，相信喜愛撲克牌戲的玩家應該並不陌生。現在我們即將推出一製作十分精美的撲克牌戲“明星撲克”。這遊戲包含六種撲克牌戲，分別可由個人到四人不等來進行。它的規則是由十八世紀時艾德蒙·霍里為撲克牌戲所寫的標準規則。這套遊戲的幾個特色是：

1. 牌戲說明十分詳細，從規則、玩法到計分都有條理式的解說，即使不會打牌的你，也能在解說的引導下學會這六種牌戲的打法。對於撲克牌戲個中高手的你，也可以選擇高手級的對手好好地“拼”一場呢！
2. 不同於“賭王鬥千王”中單純的牌

記住！支援魔奇音效卡哦！

9  
♣





這幾個牌戲  
在此概略  
地介紹  
一下：



● 支援國語與雙卡。

● 可和18個以上的角色玩牌。

● 共有六種牌戲。

● 玩牌時，對手因表情與聲音而不同而改變，非常生動有趣！

● 背景音樂種類非常豐富，隨著對手和牌戲不同，各有其獨特的代表音樂。

Disney Games

#### 1 瘋子吉几(Crazy Light)

以四種花色的「王牌」為「王牌」，各家輪流打出王牌，凡打出的牌或同點或同花色，手裏的牌打不出時，可以打出「王牌」並重新設定花色或重新抽取牌直到能打出「王牌」為止。是個考驗選擇能力的牌戲。

#### 4 鬼牌遊戲(Gin Rummy)

這是撲克牌遊戲中流行的一種，也用到類似「碰」、「胡」這些麻將用語。儘量將手裏的牌湊成同點牌、同花順之組合。當你「胡」的時候，看著你的對手「付其工險」，口裏講著酸不葡萄的話，你就知道這個牌戲迷人之處了。……可別詐胡哦！

#### 6 勿羅蘭(Klondike)

個人牌戲，類似「排七」或「雀龍」，不過受限制的因素更多。初玩者可以選擇重複抽牌則成功的機率較大，不信邪或是想挑戰自己的運氣挑戰的人，可以選擇原始打法。不過，當你把牌排好時，……井的付狂賀，那份成就感可是不能同日而語的呢。

根據幾個試過這個牌戲的同好，都表示：這是個令人學不釋手的好牌戲。趕快來加入我們的行列吧！不過，可別玩到「廢寢忘食」，讓「撲克」陪你過年哦！

#### 2 老處女(Old Maid):

地端舉世牌戲，全靠運氣好壞與否。玩法是避免拿到一張湊不成對的「老處女」牌，跟國內普遍的「抓烏龜」類似。

#### 5 撲克先鋒(Cribbage):

這個牌戲的計分方式極類似大滿貫的玩法。以牌戲進行時，得分，以及每局結束後之計分，決定各家在牌局中才力上強弱的札數。每局作莊時配合莊家的輔助牌，這是個考驗取捨手牌、配點能力的牌戲。



#### 3 紅心(Hearts)

類似「拱豬」遊戲，但僅有紅心和紅心皇后——「豬」。採扣分方式，滿100分就「爆」了。拿「豬」的牌則扣分，但全拿到即「變色」成為得分。在這個遊戲裡，你會經常看到你的牌友們，臉上露出「幸災樂禍」或「得意洋洋」的笑容或表情。……





繼俄羅斯方塊旋風之後  
 即將在台一舉起另一股  
 方塊新浪潮

# BLOCK OUT

## 立體俄羅斯

“俄羅斯方塊”推出以來，所造成熱潮如旋風一般，勢推「國內大中小」也。多少同好雖感解心與遊戲時，既經險些食、如察如針的投入，只為「正確組合」是簡單的平面方塊和令人窒息的下落速度。想必讀者在讀到此一段時，也不禁投以會心笑。現在，把你的平面或零碎感感為立體空間，堆疊你的腦力至無限天際，讓“立體俄羅斯方塊”來掀起另一股“方塊旋風”。

現在，你要征服的是一個立體的「廢卒部」，一個長寬深所圍成的一個方井。原先的平面組合方塊，現在變成由1到5個不等的「L」體所組成的立體組合方塊。遊戲過程中，每次由井的頂端落下一塊立體方塊，並往井底下落。你必須在方塊自動落到井底前，將它旋轉到適當的方向，以填補空間。只要形成完整沒有空位的「層」，該層的方塊便自動消失，你也能得到更多分數。有更大的空間來放置其他的方塊。在下落速度越來越快的同時，配合方塊消失的特效，相信會給你更大的成就感。

由於立體方塊在空間中能有更多的組合和變化，更增加了本遊戲的獨有特色。

“初玩者容易上手，但征服它卻比登天還難，不接觸了它，就會迷上它，欲罷不能”，這是筆者第一個遊戲的肺腑之言。希望你也來和我一起分享。





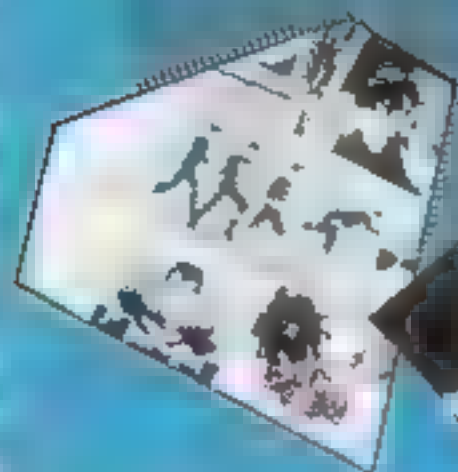
老少皆知的正義使者又來了。



# SUPERMAN

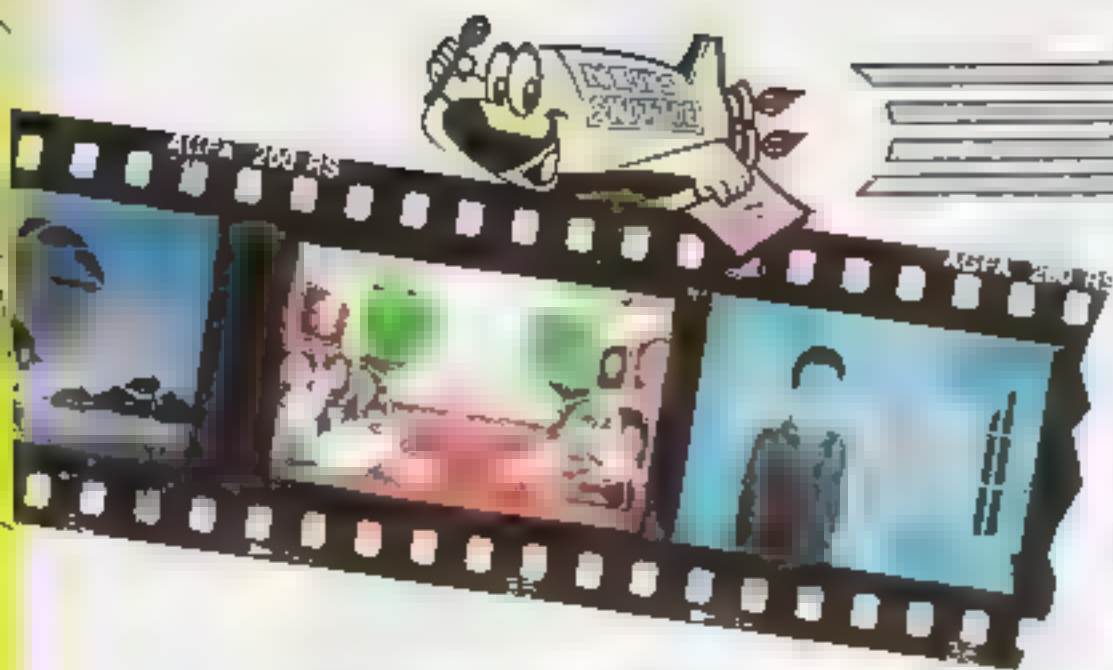


THE DC COMICS GROUP  
SOFT WORLD



# 超人





凌空萬里寫蒼勁、卷雲青天、如風

# 沙漠之蟲

Cinemaware 之訪談

/ 北喬峰

## 內心有夢 築夢踏實 的創業過程

Cinemaware 公司成立於 1986 年 1 月，其創始人爲鮑伯·傑可布 (Bob Jacob)、其妻菲莉絲 (Phyllis) 以及好友約翰·卡特 (John Cutter)。約翰不但是創業功勳亦是產品開發的奇才，他親自參與了許多遊戲軟體的設計。令玩家们愛不釋手的「電視橄欖球運動大賽」(TV Sports Football) 就是出自他的手筆。該公司成立的宗旨有二：設計與電影畫面密切相關的遊戲軟體並建立產品獨特的娛樂風味。

時隔三年，公司的業務大有進展，員工人數擴增至四十餘人。雖然營業額也不斷地擴大，但該公司仍堅持其一貫宗旨。其產品項目約略分爲下列三種：體育類的電視運動大賽系列 (TV Sports)；戰略類的遊戲軟體，例如旭日東昇 (Lord of The Rising Sun) 以及虛構情節的超級冒險遊戲，例如火箭突擊兵 (Rocket Ranger) 和即將隆重發行的「莫之蟲」(It Came From The Desert)。

鮑伯以他的經驗，指出其創業：「此種分期方式日益普遍。就行銷的觀點而言，此舉旨在建立穩固的市場利基並加以擴展。事後證明我們獨

立發展，各類產品的銷售量均導致空前的成功。在與電影公司合作遊戲方面，本公司與 Mindscape 公司發行的四個遊戲 (SDI)、芝加哥教父 (King Of Chicago)、衛英雄 (Defender Of The Crown) 以及辛巴達傳奇 (Sinbad And The Throne Of The Falcon) 均最受玩家喜愛。上述遊戲的設計構思均由本人提出，而遊戲的開發則由該公司資深設計師及專家們負責。他們與公司並未簽定合約，是以較不受任何條件上之約束。於委託他們設計遊戲時，我們曾獲得有價大衆的贊賞，以此多作爲一種方式。鮑伯再舉之，「產品對大衆深具吸引力，

開發數，導致成品與當初賦予的即念造成若干落差，因而引起消費者的不滿。某一新聞報紙，我們也缺乏遊戲軟體所

有的娛樂趣味

的好遊戲  
是都不可多得  
極大防衛戰

。不過我懷疑，「的」真實性。鮑伯說，遊戲開始時，他一個月便理完此事，但是其後公司說該款式過於粗糙，早就將它銷毀並重新撰寫。該款式係「給予新產品，即應符合一般玩家的品味才對。也許是這些口無遮欄的好事者，酸葡萄心理在作祟罷了。」

鮑伯啜了一口咖啡後補充道：「隨後我們在畫面的設計理念上作了重大突破，亦即以場景相連的方式取代畫面出現的表現手法。遊戲軟體「龍心動魄」(Risk)



鮑伯補充：「不過這只是其中一方面，也有某種程度的巧合。」  
產品採裝包型式，公司在





。], 玩弄同一股的反響延遲。可以在版面處理上作重大改變, 係利用觀察出消費品味的轉變。其他公司鑒於市場反應熱絡, 也仿效此種作法。不過SSI公司, 在變應萬變, 且是於軟體中, 不堅持「一版指令一個動作」的設計風格, 頗令我百思不解。

「芝加哥教父是本公司在設計上一種新嘗試。」鮑伯談到此主題，覺得有些神采奕奕：「本遊戲係根據《芝加哥教父》改編，主編簡單地利用《芝加哥教父》中的人物，並有數段情節；運用不同的人物，將空背景改換為《芝加哥教父》式，並改換為《芝加哥教父》式。」

在製作過程中，我們遭遇了不少設計瓶頸。其中一個問題是，由於《芝加哥教父》這項設備，在事後發現構型甚佳，可行性太差，所以難以完成，不過卻以此為契機，而進行設計。

「孩子防衛戰的設計完全係自Access公司所推出的遊戲——海灘頭防衛戰（Beach Head）。這是一個受情節拘束的場景反應軟體，玩家可以自由發揮以訓練自己的反應能力。本公司另一甚受歡迎的遊戲——太空戰士，其人物造型與孩子防衛戰相似，情節緊張、畫面逼真，值得一試。」

筆者覺得鮑伯的談話內容越來越有藝術化的嫌疑，急忙掉轉話題詢問大衛產品的情況。

鮑伯道：「《傻行大盜》(The Three Stooges)的設計宗旨，是使玩家們玩的興高采烈、捧腹大笑。《他們》的來源，確知效果四、五倍。不過，不只在美國，《芝麻街》、《新樂園》等電視節目上，觀眾對接受風格的欣賞所，談話，這些都在競爭市場中，致本產品在總略用源長的一段時間，方才榮登遊

设计理念  
及设计  
内容  
与形式

廠商仍採外  
包方式。他們  
原本希望在發  
作過程中，能調  
用Quick DOS，  
不過因為其他因素  
未能如願。一直到火箭突擊  
隊及部門東昇，這些人才如雪

誰恐怕怕這段路不絕的精彩真  
，我對一公司也產生信賴成長史  
有了大致的了解。本能覺得這家公司  
似乎特別標榜創新及略試，難怪其產  
品較其他競爭與優考且獨樹一格。

筆者接著詢問鮑伯，在其設計的多產品中，其偏好為何？鮑伯十分誠懇地對我說道：「老實說，我對戰略設計有個好意是希望加速的行動。不過前者的進行速度過於緩慢。如果能夠大力強化場設計，速者能及時設計情節，相信效果將會更好。」

鮑伯似乎對火箭突擊兵特別有信心。一週一社又回到這項產品上。在情節安排上，我們賦予納維許多更真實的性感元素，讓這句間的許多戲劇化衝突。其結果而生動活潑，保證讓玩家嘆為觀止。為了使玩家更投入地工作，應

一番巧思；此外，爲了滿足某些挑剔者對畫面的審美觀，在本身技術能力許可的範圍內，自是全力以赴，不敢稍有懈怠！」

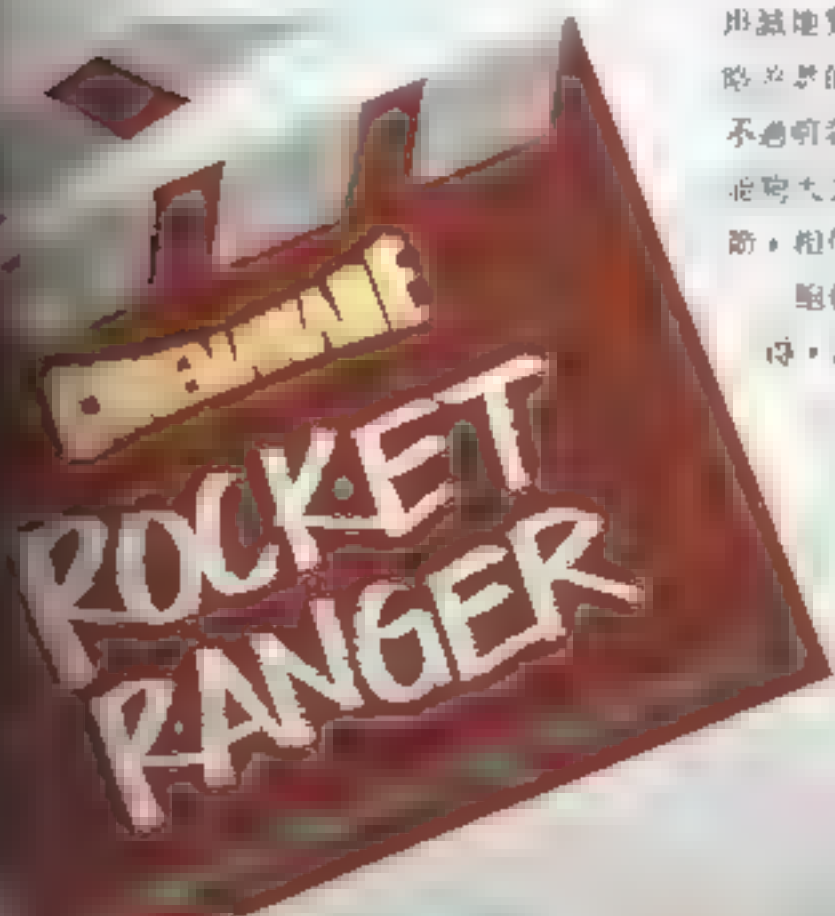
藍伯爾避：「其產品也和火  
箭突擊兵一樣，特別注重設計理念。」



一方面在遊戲玩來構思的，故事情節，另一方面則又要讓遊戲百玩不厭的，這又非值「潛」，惟苦思而求，才「練手」。所以產品只好分為三大類來製作，以滿足不同的區隔市場。

從與鮑伯的閒聊中，我發現和電影相關的遊戲軟體設計方面，他可說是如數家珍；而其他類型產品，他的看法又是如何呢？鮑伯從我的眼神中似乎有一個迷迭，不但「面有菜色」更說道：「告訴你一個秘密，切莫洩漏出去。目前最熱門的射擊遊戲軟體，是垂直而水平搖動的打鬥遊戲；另一則是畫面上下搖動的射擊遊戲。尤其備有兩卡的上述產品，你除了刺激感官之外還能得到什麼，真是無聊透了。」

談到這裏，他情緒顯得有點激動。筆者唯恐他一時興起，口沫橫飛，想氣四塞，連忙追問他個好萊塢電影的遊戲？他沉思了一會說道：「我挺喜歡 Populous 及 Archipelagos」







這兩種軟體。可惜這類型的遊戲。其銷售狀況並不佳。英國市場嚴格說起來還是蠻守舊的，像飛行模擬、角色扮演抑或純射擊性質的遊戲至今仍頗受歡迎，前景一片美好。」

英國有一句俗語說道：凡是有可能犯錯的事物，都將發生。不知是否——現在品質嚴謹、效率卓著的Cinemaware公司身上？鮑伯針對這個問題答覆我說：「困難及犯錯，都是無可避免。在設計過程中，就常遇到記憶體容量及記憶體不夠的警語。不過事在人為，我想隨著光碟龐大的儲存位址，應該可以想付裕如。我個人比較嗜試一些新式設計師，為不可行的作法，期望帶給玩家們新的創意及享受。只可惜技術上無法支援。」

筆者請他就製作過程中所遇到的困難，舉例詳細說明。他不假思索地說道：「以大衛賽樂兵來說，遊戲內容牽涉就不敷使用。原因在於我們想要塑造所有人物鮮明的特質及性格並在快慢及連方式上作重大突破。當人物遇害時，扭曲破碎的臉蛋讓你不忍目睹。為了使人物的臉部表情及動作更加完美並使該遊戲得以順利推出，顧客層問題還只是小麻煩而已。製作之聲音，如人飲水、冷暖自知。」

據筆者所知，Cinemaware公

司一直有心成為世界性遊戲軟體的領導者，因此他們並不沈溺於過去的歷史光榮。從最近在愛爾蘭首都柏林（Dublin）建立分公司的行動看來，該公司的企圖心顯而易見。針對這點，鮑伯微笑解釋道：「成為世界性的跨國企業是所有電腦娛樂事業者之努力方向，我們自然也不例外。之所以將分公司設在都柏林，實乃考慮其與美國分公司較為密切之地理關係及在情報網絡等方面之故。舉例一論，世界各地的軟體開發者及美工師，競爭優勢、程式設計功力亦各有千秋。我們歡迎美國及歐洲設計師一起工作，他們的程式設計技巧，是世界一流的，本地設計師或設計師，因為他們的遊戲理念卻頗為簡單。就希望在新產品上邁向新高度，開發一些新產品，以資參考。」

鮑伯說道：「最近公司推出的產品是採用新設計的標識。Spot Light公司所於北美推出的新款遊戲足球（Speedball），係採用動感的動作遊戲，亦採用此標識作為優良的品質保證。該遊戲一上市便光芒耀耀，令Gold-region's Domain等產品黯然失色。」

鮑伯一談到得意之處就喜形於色。筆者：「聽不了。」——幸好他還

露更多的內容有意。果不其然他繼續說道：「光碟等硬體的引進，使全公司上下同仁高興不已。最近推出的遊戲——戰國英雄便是運用這項設備。而日本分公司所設計的遊戲——旭日東昇，亦使用該設備以配合NEC公司的電腦機種。」

筆者突然心血來潮，詢問他有關遊戲動畫與電腦遊戲畫面之設計問題。他認為兩者的處理方式頗為類似並強調該公司一直重視各種可用媒體之相關產品開發。他這樣說道：「電視遊戲器版的電視橄欖球運動大會，現在正積極籌備成PC版，並準備在今年年底在日本上市。為了確保不失原有的娛樂風味，PC版交由剛滿完成ST版改寫的小組成員全力負責。」

筆者原想發揮無冕王百折不撓的毅力，繼續訪問下去。惟見鮑伯先生的精神似乎有些不振，訪問只得就此告一段落。他在辭去之時，順手寫了一封「沙漠之蟲」的相關資料給我參考，暗示我返美之後在雜誌上為該產品大作廣告。我不忍拂其好意，再加上叨擾人家這麼久的寶貴時間，替他們發揚宣傳一下也是人之常情，只好滿口答應。看著他愉快的神情，心想自己又作了一次成功的文化外交。

## 懾魂動魄的

此所談軟體的參考資料，在我詳細瀏覽之後，其內容大致如右：

### 1. 遊戲內容及特色

沙漠之蟲（It Came From The Desert or From Somewhere Out Of Town）的

故事情節係根據五〇及

年代的昆蟲英雄片（the bug mov

ies）所改編而成。這些年代的真名代表作，計有Tarantula（內容描述巨大的蜘蛛群危害人類）、Them（全片充滿橫行的巨蟻）以及Night Of The Lepus（龐大的食人兔到處流竄）。

參考的電影情節，主要是描述一位中產階級之工程師學家，他偶然發現，丘上出現不少蟲，歷經多方探訪，着手加以調查。他將

親眼目睹的景象告知眾人，但是大家都認為他老眼昏花，根本不予置信。後來他離奇失蹤，有一位好奇的年輕人，他在探索此學者失蹤之謎時，親眼見到了這批怪物。於是他力勸政府當局速謀

對策以解決日漸惡化的地球生存危機，但是沒有人肯相信他的建言。

一直到巨蟻、食人兔等怪物襲擊人類的村落，眾人才慌亂地攜械相斗。怪事能一發不可收拾









件。內容記載了「沙漠之蟲」的背景、主要角色的個性及玩家的任務目標。我自然「多多益善，莫不計其功」下。

大衛談到他的設計工作時，強調塑造遊戲基本特色的設計規劃過程不可或缺；此外，提示符號位置、角色原始資料及場景相連順序的故事看板（storyboard），亦是他工作時的最佳拍檔。

在進行此遊戲規劃之初，一切計畫及均先經過發展部門主管——佩德·庫克（Pat Cook）的審核。筆者記得鮑伯曾將他譽為「世上最偉大的遊戲玩家」。據悉他曾存短短六個小時內，結束「龍果拉冒險」這個遊戲。若若想起自己尚須借助軟體世界雜誌的攻略篇才能完成任務時，不禁對此人肅然起敬、咋舌不已。

至於此等「遊戲工程師」人員，均備有一本藍皮書（Blue Binder）。它詳列了此遊戲所有程序細節，衆人都將其奉為圭臬。大衛說道：「起初，藍皮書的厚度約為70至75頁，然而經過進度報告會議的召開，使我們更動不少頁數以配合實際進度。這種運作方式與電影的進項拍攝原理頗為相似。」

該遊戲的劇本係由好萊塢的劇作家哥·威爾遜里（Ken McMillan）負責。他曾為美國電影All In The Family（在美國上映時改名為Stephoe And Son）撰寫過劇本。鮑伯認為他「一個比一個扯蛋」的作家。

製作過程分為四大部份：美術創作、程式架構、場景相連的遊戲畫面以及故事情節的發展。

各部分的負責人且分頭進行，並定期溝通協調工作事項。若有爭執時，則交由大衛作最後仲裁。

遊戲畫面係由希伯斯（Hilbers）及考德佛突（Godfre



遊戲畫面係由希伯斯及考德佛突所繪，每個球體都有真實重力及物理特性，可增加比賽的真實性

y)負責。他們借用大衛的故事板故事使用繪圖工具Deluxe Paint II及公司專用的動畫處理系統，在Amiga工作站（Workstation）上繪製出一格一格動作的沙漠、城牆及人物畫面。

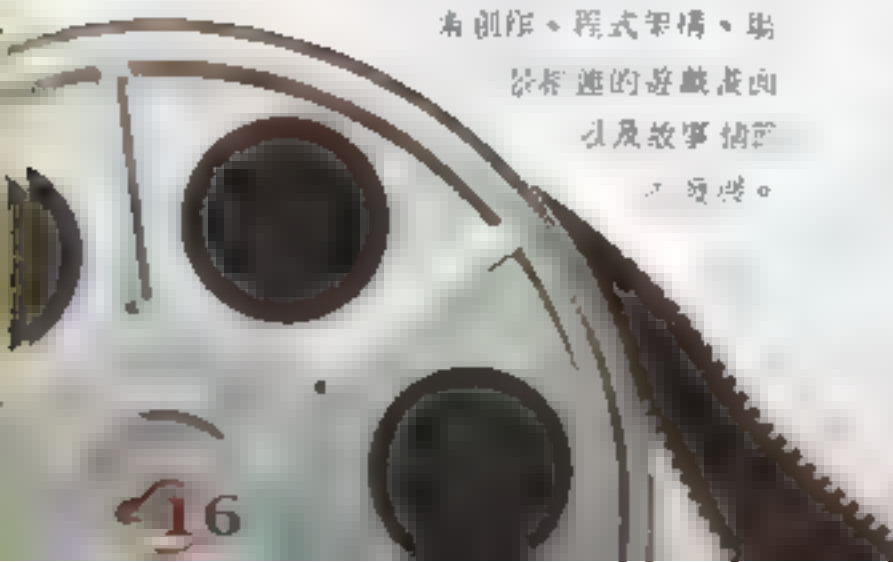
瑞迪（Randy）及大衛負責設計整個程式架構以處理城牆、人物對白及情節是否合乎邏輯等問題。除了這些工作外，瑞迪亦要計畫「主計畫」（Master Plan），亦即撰寫場景結構及人物對白等程式。

主要計畫在執行時，係運用馬公司的despoke劇本創作系統。此種工具讓作家及程式設計師共同工作故事情節，而在人物對白、動作指令及邏輯真標（logic flags）的處理上更是件「苦差」。一旦劇本完成、程式設計有關畫面、操作方式及場景順序的程式也大致撰寫完畢。在將此遊戲轉變成Amiga版之前，均可使用繪圖工具

任何修改。此工具使作家及設計師同時進行各自負責的部分，好比製作糕餅一般，一人製作餅皮，另一人則搗餡。

在大衛等人忙著設計程式架構及故事情節之時，湯姆（Tom）及佩德亦根據原始的場景設計來處理玩家介面及操作方式等問題。而遊戲的背景音樂及現場效果，如同舞臺的棚灰一般，是不可或缺的部分。該公司的音效大師吉米·路門斯（Jim Simmons）受命負責處理方面的問題。他因設計過「道與橄欖球運動大獎」遊戲的嘶喊喝聲效果而備受上級賞識。在「沙漠之蟲」遊戲中，他特地在曲譜裏加入一些小調和弦以營造令人毛骨悚然的恐怖氣氛。

當這四大部分各自完成並整合起來時，遊戲的雛型已大致形成。當然公司在「占堆」之前還作過不少修補。所以呈現在你面前的，永遠是「最完美」的遊戲！







中華民國七十八年十月八日 農曆己巳年九月初九日 星期日

要聞 1 版

## 軟體快報

SOFT-WORLD NEWS

主編人 謝文國 企劃 史俊奇 監製 謝明合

發行所 軟體世界雜誌社 地址 台北市 76-234 號

今天試大張 / 每份訂價 2 元 ◆ 第 007 號 ◆

## 軟體世界聯誼會第二屆

清涼、有勁—軟體遊戲爭霸戰  
台中時報廣場盛大演出

獎品豐富、鬪智、鬪育，請即刻報名！

【台中訊】軟體世界自八月十一日假台北時報廣場新生館成功的舉辦 1989 年全省發燒友聯誼會後，經傳播界報導，深獲各界讚許，一致認為舉辦此類休閒活動有助於提倡青少年的正當活動，紛紛來信、來電要求再次主辦類似活動。

軟體世界的初試啼聲能獲得文化界佼佼者之時報廣場的認可，令軟體世界全體同仁信心十足。這一次，承蒙時報廣場為慶祝台中館成立週年慶，邀請軟體世界與亞洲電器於十月四日假時報廣場台中館聯合主辦一場長達六小時的遊戲擂台賽，比賽共分為兩組，項目為 A 組：俄羅斯方塊與 B 組：快打磚塊 II；每一組各取前五名優勝者。獎品計有高級電子計算機、軟體世界珍藏版遊戲、電子鬧鐘、客戶與個人資料管理系統、休閒上衣……等。比賽期間將穿插有趣趣味問答。

凡有意參加此次擂台賽的全省發燒友，請於十月七日起親臨台中市中正路九號時報廣場報名，請早報名以免向隅。詳情請電：04-2270752。

新學友書局週年慶  
軟體世界產品特展

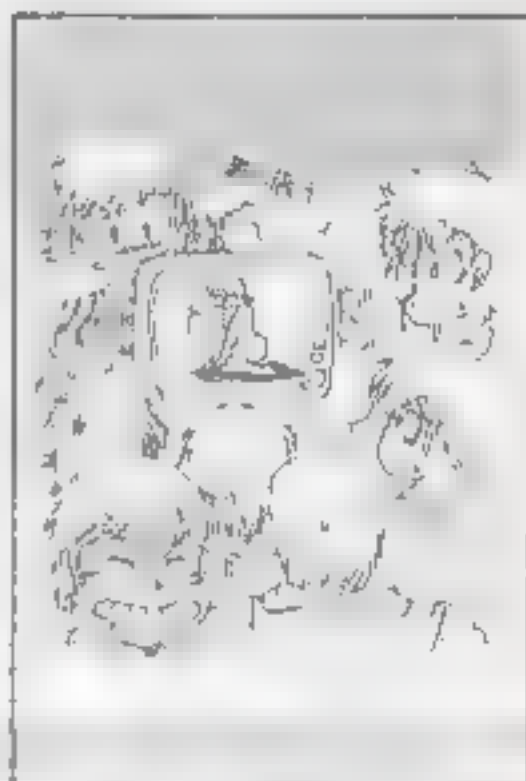
現場並有多項抽獎活動，歡迎親臨選購！

【台北訊】由於軟體世界在產品包裝、資料的收集與彙整的製作，導致市面上常常出現缺貨的情況，讓市場上第一品牌軟體產品趨向斷貨，則為了發燒友選購高品質休閒軟體的權益。

軟體世界長久以來即奉獻精神之道。欣逢新學友書局週年慶，敦化、天母、重慶與寶慶四家分店同步推出自十月廿二日至廿六日為期一週的特展，屆時不但陳列軟體世界全系列產品，

由國人自己撰寫，軟體世界首次推出的超級強片—「超級水集盤」也將在現場展出，歡迎大家親臨選購。

新學友書局為配合其週年慶，除書籍、皮飾、玩具特價供應外，凡於特展期間購買軟體世界全系列產品滿 300 元即贈贈送開一個「滿 500 元」，還得一份價值 120 元的精美禮物，還可以參加新學友舉辦的多項抽獎活動，請大家把握機會。







中華民國七十八年十月八日《星期日》

軟體快報：國內報導

2 版



## 專訪「水果盤」作者——徐國棟

時刻是晚上八點四十八分，軟體世界特派記者闖進了採訪水果盤作者徐國棟，已吃了N次閉門羹，這是第N+1次嘗試。皇天不負苦心人，也合該讀者有緣，這次在房門口「巧遇」了。原來上樓有課去，把鑰匙忘在裡面，只好請來附近。這鎖匠也太老勁，弄了半天沒結果，別的鎖匠又找不著，大夥兒於是親自動手。還是徐國棟厲害，連鎖帶匙終於把門打開，嘴裡直嘖嘖著：「下次不買這麼好的鎖了。」

記者：「是什麼動機促使你寫這個遊戲？」

徐國棟：「本來就有寫這個遊戲的構想，正巧要交C程式作業，又任選題目，所以就趁機寫了它。」

記者：「這個遊戲花了你多少時間？」

徐國棟：「差不多兩個星期。」

記者驚道：「這麼快？全大城寫作嗎？」

徐國棟：「閒餘有空才寫。因為已有組合語言座子和程式庫，所以只需「組合」一下罷了。」

記者：「在寫作過程中，有那位老師指點？參考資料呢？」

徐國棟：「這段過程裡是沒有老師指點，不過我們能有今天的功力，都是被徐弘洋老師「罵」出來的，在這裡要感謝他。至於參考資料很顯明確指出，主要靠靈活運用。」

記者：「寫這個遊戲動用了那些軟體？」

徐國棟：「IBM PC, Turbo C, MASA 以及HALO DPE Scanner。」

記者：「發現bug時，如何偵錯？使用Debug 嗎？」

徐國棟：「主要是看Source Code，Debug 通常是偷別人程式用的。」記者加註：「今天我們對Debug 有了新的定義。」

記者：「今天你寫的遊戲已經有軟體世界願意上市發售，對於有意寫

遊戲，或者還只是寫著自己玩玩的人，你有什麼心得與建議可供他們參考？」

徐國棟：「首先要耐性，再來要有自己發展的程式庫或工具程式，譬如將Scanner 的圖形都解碼，至於建議就是要強調產品品質。」

記者：「從原本只是交作業的出發點，到今天能夠上市發售，你的感想如何？」

徐國棟要道：「夠幸運。」

記者：「初版程式產出去多少？」

徐國棟：「不多。我與沖沖地出埠前便不要Copy，他竟照問答，不要時，又不好玩，只好把它「冰」了。」

記者：「在此我們想強調一點：這是一個開始，雖然它不具備成熟，但是我們希望吸引更多人來參與。另外，今天台灣要取得軟體實在太容易

了——就是Copy。可是這樣下去，有一天寫軟體的人會死掉，用軟體的人就沒軟體可用。所以我們在週邊要傳遞一個重要訊息：你寫遊戲，我們以合理的價格取得，讓大家來用。」

記者：「下一步寫作計劃是什麼？還要交給軟體世界發行嗎？不可否認，我們的發行量目前是全省最大的。」

徐國棟：「下一步計劃是打算繼續把大型電玩遊戲移植到PC上，例如1943 等。」

記者：「為什麼不用自己的構想？」

徐國棟：「主要是考慮受歡迎程度，因為我們還在學科發展階段，等到懂得如何抓住顧客的時候，就會用構想。」

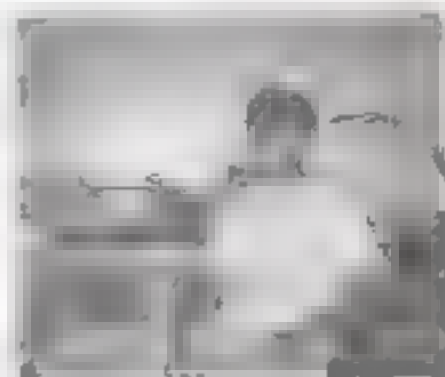
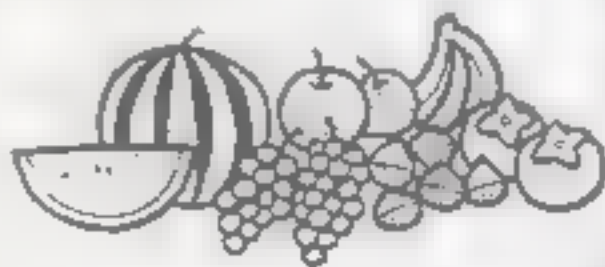
接著一陣沉默之後，徐國棟在記者們連珠帶哄下，留下這幅檔案在片一——



★水果盤作者徐國棟在接受本刊訪問時所攝的“PAUSE”



★這隻蟲怎麼殺？（徐國棟與劉渭學在軟體世界研究室）



★研究軟體——老友劉渭學



本文以傳奇文體，幽默文筆來引出資料權修改屬，實在是可遇不可求。

請各位讀者細細品味

——老編



西元1989年4月1日，美國職業棒球新增成立一支球隊，名曰「邁阿密金（Miami Eugene）」。該隊成立之日，氣冲斗牛、瑞氣萬千。好事者為之奔走走告，一時喧賓奪主。四大聯盟諸首腦聞訊後，驚愕之餘百思不解。共商大計後，決定斥資延請當代最負盛名之紫微星批專家——宋大師，自台灣降而相助，一占吉凶。以讀天師夜觀星象、日斷陰陽、預知未來後，茫然已覺一卦。其上名義即深奧、晦澀難明。卦辭曰：「觀起南之演、日月經天、斗轉星移。八七星光耀現、旋乾轉坤、鋒芒內蘊。二八佳人及笄、弱冠年少、絡繹不絕。可汗伴紫微星、金箭雕翎、四散紛飛。諸隊皆膝不語古文、連忙懇求大師指點迷津。只見張天師追觀岸然，搖頭晃腦地說道：「這觀起南海之演嘛，可見該隊崛起於貴國南方濱海之隅，想必是 Miami。日月經天一句，日月合之為明，再加上斗轉星移用之一卦，分明之字。詞一長句。字字安來，對諸位將是一大威脅，不可不察。此卦七曜光耀現，旋乾轉坤，此卦去一歲歲於487年成。折之見，八七旋轉，即為七八。八七之卦，故該隊名曰「國89年4月1日，即為489年。諸君，此卦之義，眾大經由翻譯後，感嘆，Wonderful之聲此起彼落。聽完過後，大家連忙追問下情。

張大師續道：「鋒芒內蘊表示該隊氣勢將呈現大逆轉。亦即成立之後球運平手到最後數年始反敗為勝。OK，本人解卦到此，暫停片刻。請諸位奉上 CoCa Cola 一杯，酬金請先支付一半。」眾人聞言，只得按捺住焦躁情緒，應其所求。天師牛飲了數口 Cola，惟對妙筆無誤後，負手來回踱步說道：「此卦一六，一六，一六。這二八合為十六，佳人即美人，當指你們美國佬，絕對不會是老朽。及笄乃成年之德，可解為苗壯。可見該隊命理上雖貴為明日之星，可惜要在十六年後才會稱雄一方。諸位儘可放心。而弱冠年少，絡繹不絕一句，依老朽神斷：弱冠係指二十，因中國乃十而冠。至於絡繹不絕乃指持續的生命力，可見該隊自組成至解散，不過二十年。扣除先前的十六年，其續期時間為四年。諸君，可有呢？」眾人至此，焦慮之心才得以抒解，不禁振臂歡呼。天師見狀更是趾高氣揚，昂首續道：「最後關於可汗伴紫微星一句，中國古代之可汗，即貴國一百餘年前原住民——印地安酋長，暫取酋之字。紫者，紫微星也。合酋、大二字，即中文之猶字。若再加上金箭雕翎之金字，即猶金是也。猶金者，與英文 Eugene 發音相似。可見該隊名為 Eugene。眾人聆聽至此，個個目瞪口呆，對這位遠來之大師佩服得五體投地。他見狀，心知此卦之義，已盡數道出，遂將卦辭一筆勾銷，眾人紛紛散去。

追憶留作紀念。甚至有人主張在華盛頓白宮前街或五角大廈附近，興建一座比美摩天大樓之天師廟。廟前上下聯可題為：「伊助何梅尼死、中國張天師！」此聯題為——天下第一師。據此天師為救世主金身，設壇供奉起來。張大師一翻有生命之虞，急忙於慌亂之中搶得另一半酬金，在隨身弟子的護衛之下，殺出重圍，沒命地奔回台灣。眾人於天師羽化鴻遯之後，在地一拾起一本大書，有人識得此書，原來是中國大唐兩位天師——李淳風、袁天罡合著之「推背圖」，當下如獲至寶。果真在白宮附近搭起一座廟宇，以此書為鎮廟之寶。自此香火鼎盛，善男信女不斷。

話說猶金隊成立後之極度情勢。





一切如大師所料，球隊一戰不利，首戰連波士頓紅襪隊，提前在第七局結束比賽，投手臂折筋斷，全隊傷痕累累。此後連戰大小十數場，全軍覆沒，於是流言四起，「球隊中斷」，「發家萬千的話都出籠了」。各隊興高采烈，大開香檳助慶。可憐的劉金隊，在本月初大敗十六場之後，面臨了解散命運。全隊賽後陷入愁雲慘霧之中。球隊老闆知道這一切，立即召開全體會議召集有關人員緊急會商。以下為其密談內容。

球隊老闆：「諸位大爺，本隊目前處境不佳，在季前通「風」之下，短短數月間，使本人當盡了所有財產。現在連我的豪宅、名車、這座商場一座，PLAYBOY CLUB 貴賓卡一張。我甚至連馬桶蓋都當掉了，現在委身寄居丈母娘膝下，你們可憐可憐我，行行好，不要再混了。」

經理結狀，連忙接腔：「你們看看，老闆為了大家，為了讓各位有口飯吃，連自個的馬桶蓋都當掉了，多令人感動啊。你們還抱怨什麼呢？所不潔、宿舍通風不良，實在太不知足啦！」

隊長不甘示弱，立即反駁：「經理大人，老闆他根本在賄賂。一個破馬桶蓋能當多少錢？」



經理強辯：「你懂個屁！老闆的馬桶蓋是黃金打造的，外鑲鑽石。」

老闆兒子聞言一臉迷惑，望著老媽：「Mother，這玩意我們每大都在用，怎麼我不知道？」

老闆瞪橫了他兒子一眼：「小孩子少插嘴！」

只見老闆接著說道：「今天這機會真，非常地重要。諸位若是再想不出良策，再一路垮下去的話，Very Sorry！請各位推銷員走路，回家吃老米飯！」

「聽到沒有！大家還不快點想辦法！」經理口沫橫飛，咆哮一陣之後，對著老闆擠出了笑容：「我說姐夫啊，您身子要緊，不要動氣。我就按兵不動，等一等他兄弟，請罪。」

老闆點頭允可。經理轉身，臉色一沈：「教練，你說說看你是怎麼訓練的？為什麼連戰十六場，該敗必敗，該贏的也敗？」

可憐的教練臉色慘白：「經理，都怪我訓練無方，致使大夥跟著受氣受累。我決定引咎辭職，請大家不要勸我、挽留我。」

經理聽後狂笑不已：「哇塞，誰要留你，少臭美了。少你一個少一份開銷，我可以廉價另請高人。」

秉負正義感的隊長，立即仗義執言：「經理，你要搞清楚。教練一戰，你有什麼理由任免？台灣佳樂小姐后冠事件，你聽說過沒有？」

經理一聽火冒三丈：「沒聽過，怎樣！好小子，吃了什麼熊心豹子膽，竟敢對老子如此大不敬。也

不看看我的身軀地？」

經理辦事，我放心。老闆極力袒護經理。

「老闆，我有話要說！」隊長此時氣憤填膺：「經理辦事，你的確可以放心。他非常照顧球員，若是遇到弱隊，比賽前夕，他都會率領球員們臨幸楓林閣，大喝花酒，搞得兄弟們手腳發軟，四肢無力，一上場比賽就被擺平了。」

老闆一聽，果覺事出蹊蹺：「此事有因？」

所有球員齊聲大喊：「千真萬確，祇望聖鑒！」

經理臉色蒼白，連忙抗辯：「反了，你們這批亂民，竟敢誣陷本人，陷我於不義之境。姐夫，我對您一向忠心耿耿，毫無貳心；對球隊鞠躬盡瘁，呵護備至。此番忠忱，世人皆知。縱然遭人誣毀，我亦毫無怨言！」

老闆娘見丈夫臉色不悅，也轉





# 百戰天龍系列連載

其弟說情：「老公，我胞弟數月來跟著球季出生入死，遍嚐人間冷暖辛酸。甚至動用遺產，贊助經費。此等高義，世上少有。你怎的耳根子這般軟，聽信外人，懷疑自家人的忠誠呢？」

老闆聽後並沒道理，不，是球季被球員：「叫你們來開會，是要想出辦法解決問題，不是來造謠生事。再想不出法子，球隊就此解散。剩下的經費，我好挪用，看看在賭城拉斯維加斯能不能翻本。」

老闆兒子聽到老爸談到錢，立即哭得死去活來，哭得我一點同情心都沒有。我要買好禮，去求他，求他別哭。AME。像名車大寶，他

的爸爸，他爸爸等。對了，還有幻想空間I、II集，我通通要買！」

老闆聞言怒斥：「真是家門不幸！生活已然如此拮据，還伸手向老子我要錢，免成。對了，幻想空間乃限制級，兒童不宜，你想都別想。」

哇的一聲，老闆坐在地上的大哭，會議室玻璃紛紛破碎，衆人手忙腳亂地收拾清理，半晌才恢復秩序。

老闆娘勸道：「老公，不要把工作壓力帶回家。對小孩生那麼大的氣。幻想空間的情節，我們都玩過了，想起來蠻 Romantic 的。現代小孩早熟嘛，玩玩 GAME，了解一下有什麼關係？」說完，撲緊她那雙眼紅紅的肝寶貝。

「中國聖人孔夫子說過，惟女子，人難養也。就是指你們母子三個。」「無奈，」這天初門全記一餐看笑話，不覺大怒：「看什麼？再不想辦法，經理，給我抓出

去養了。」

「經理早該抓出去養了！」自開會以來一直悶聲不響的球隊醫生，突然開口，引起大家注意。

「蒙古大夫，自古以來井水不犯河水，早上訓練是不是忘了吃了？」

「經理早已準備多時，恭候經理大駕光臨，免費服用。」醫生反料



中道，氣喘吁吁手腳發抖。

老闆，為了報答您知遇之恩，我有一計策相贈。但危險說得好：成者為王、敗者為寇。是否採行，還請

老闆您定奪！」醫生說完這番話，已是虛不成聲。

老闆急忙走向前去，執起他的雙手說道：「先生有何高見，快請說出！倘若能使球隊起死回生，其酬謝當后座。本人生願與君義結金蘭，同

甘共苦，死則結草銜環、牛馬以報。」

全場衆人為之動容，不禁唏噓嘆泣，氣氛漸趨沉重。

「這計策外溢人，沈思，別做惡夢說道：「我這計策，定能使本隊在一個月內脫胎換骨，令球迷及專家跌破眼鏡，刮目相看。」

老闆娘說道：「我說八八啊，你別賣關子，快點說了吧！」

「這計策外溢人，沈思，別做惡夢說道：「我這計策，定能使本隊在一個月內脫胎換骨，令球迷及專家跌破眼鏡，刮目相看。」

全場為之嘩然，議論紛紛。耿直的隊長率先反對：「此計萬萬不可。若以此手段得勝，勝之不武，良心難安。」

經理聽而轉主，思慮甚深，但在這方面看法卻相同：「所謂兵不欺詐。不奇謀，焉能成功？更何況目前經費耗盡，唯有得勝，才能獲得其他廠商贊助。我看就這麼辦吧。」

「使不得啊！」教練說道：「漢陽連連五季大，其間許多就是這樣結束運動的生命的。個人私事小，國家私事大。萬一抄襲騙到時對照時時可怎麼辦？」

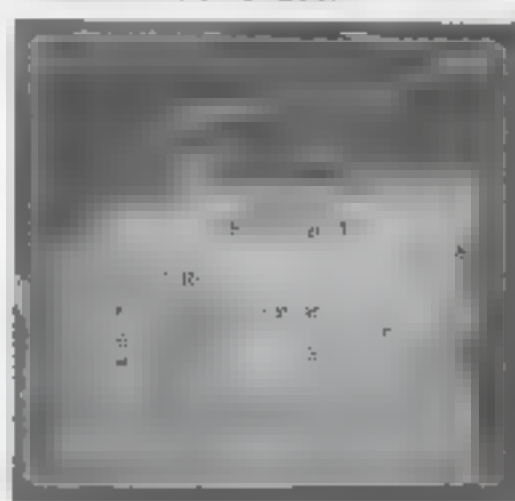
醫生似乎信心十足：「這點的不必擔心。本人師承中國四川唐門，遍歷前環一帶，利毒藥毒神術。故在那酒中，添加不少絕妙藥品。就憑奧運藥劑委員會這點能耐，能奈我何？」

## 補金後話

○投手的資料，你可以利用本修改法強化投手的各項能力。



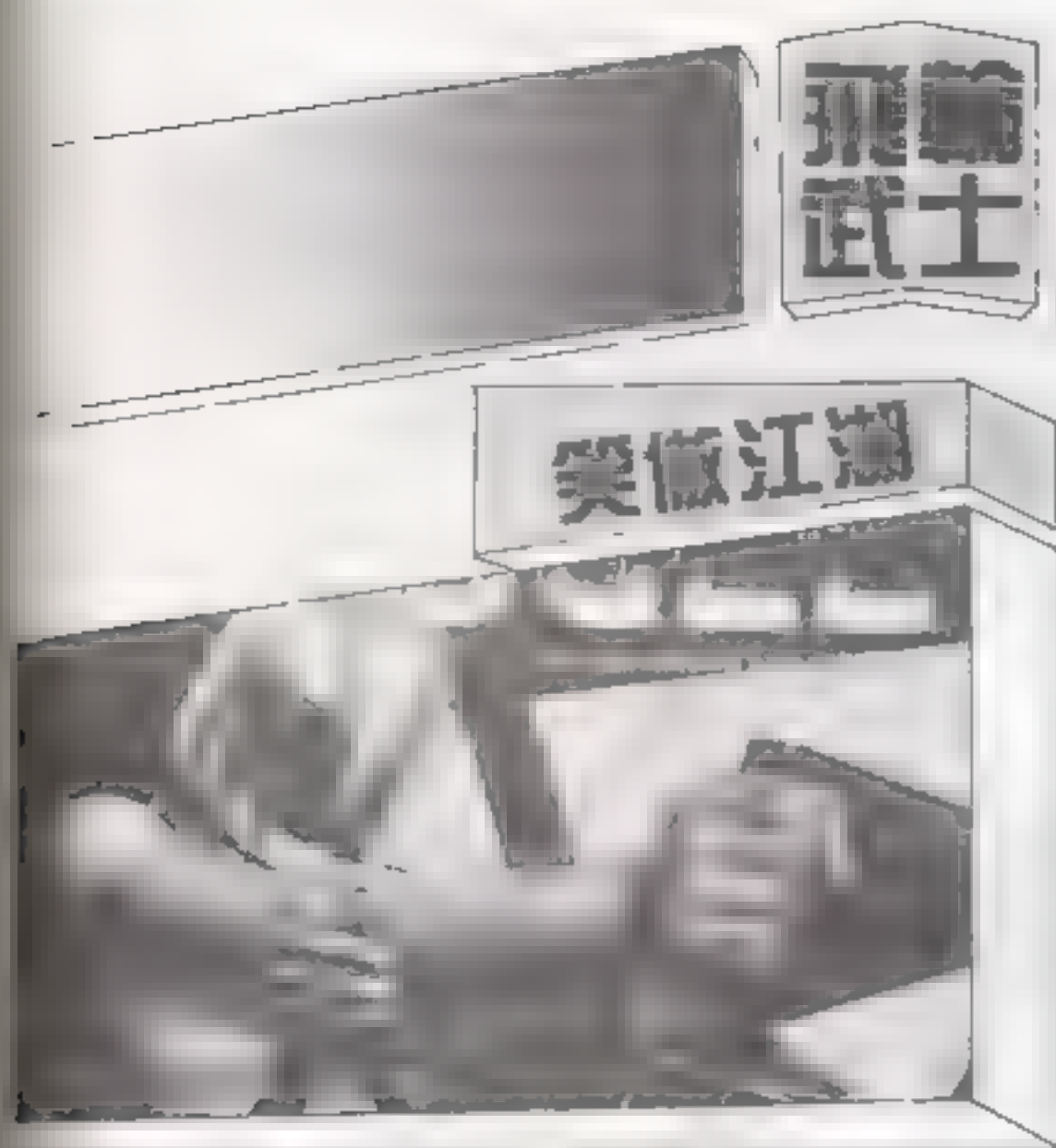
○打擊者的名冊，詳細記載每個人的守備位置、打擊率、跑壘速度、強勁度、防禦率和受傷後所能支持的局數。











## / Trillion & W.S.Y.

有50點)，一陣猛射之後，對手依然屹立不搖；反駁自己的防護力太低，一兩下就被財穿胸板，擊中要害，一命嗚呼了。見到數朋好友呼天搶地前來弔祭，滋味可不好受。

▲K：幸得難有滿腔熱血，可惜學藝不精，徒令英雄塔中平添英靈。縱然前仆後繼，不絕於路，可惜AADA成立多時，盜匪不絕，即漸依舊。所幸上天「憐我世人，憂患宜多」，遂降下一英雄，生得豹頭環眼，虎背熊腰，聲若巨雷，勢如奔馬。憑其精良之裝備，高超之武藝，輾戰各地，所向披靡，不數月，蹂躪而內，萬民稱慶。

▲W：傳來，筆者立即不辭勞苦，踏海尋訪，終於以真誠感動，求得秘笈珍本。筆者不敢藏私，乃獻曝於此，讓諸位得以潛心苦修。有朝一日能半竊立功，名登史冊，實乃萬幸！萬幸！

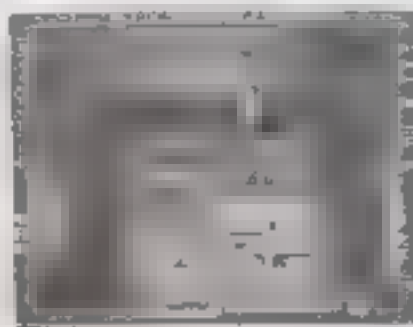
話說天下大勢，安久則亂，亂久則安。西元2000年以降，世風日下，「橫流，」「亂世」，盜匪此起，不計其數，榜榜皆是天下英雄。組成AADA，戮力同心討賊安民。

然而AADA財力有限，每人每月2000元。如此短絀的經費，能到多好的裝備？面對盜匪的人多勢眾，強大火力，你有多少勝算？到賭場吧，賭注小，那年那月方能致富；賭注大，電腦鎖載你的財富，離你而去，轉往賽車場。本想奪魁，從名利雙收，不料却遭眾人圍攻，不

面你於死地絕不離休。回到AADA應徵工作，却發覺不是車子太小載不了貨，就是貨主嫌你武裝太無，不同意過路交易。憤而直搗出城找人較量，無奈射擊技術太差（一開始只多打中



## 20世紀之武士有著不凡的傳說!!





# 百戰天龍系列速輯

## 白熱化

- 1 飛彈只有一枚。即使將彈藥數改到最大值。用一次就沒了。
- 2 作戰過程中鋼板和輪胎難免受損，每到一城鎮，別忘了進garage修車。這樣子就可使目前DP值恢復成最初DP值。
- 3 敵人的車被炸毀後，就快快下車去拆卸敵車零件，好拿到salvage去變賣，補貼修車費用。
- 4 購置武器時發現空間不夠或超重，怎麼辦？把「最大空間」、「最大載重」的值放大，或者直接改成有這樣武器。不過你只能同時擁有一件武器。

3. 在DRIVERS(disk

“Continue with a saved driver”畫面所伴data來源，全自動跟隨表(二)更新

### Sector:0

1	100	101
2	102	103
3	104	105
4	106	107
5	108	109
6	110	111
7	112	113
8	114	115
9	116	117
10	118	119
11	120	121
12	122	123
13	124	125
14	126	127
15	128	129
16	130	131
17	132	133
18	134	135
19	136	137
20	138	139
21	140	141
22	142	143
23	144	145
24	146	147
25	148	149
26	150	151
27	152	153
28	154	155
29	156	157
30	158	159
31	160	161
32	162	163
33	164	165
34	166	167
35	168	169
36	170	171
37	172	173
38	174	175
39	176	177
40	178	179
41	180	181
42	182	183
43	184	185
44	186	187
45	188	189
46	190	191
47	192	193
48	194	195
49	196	197
50	198	199
51	200	201
52	202	203
53	204	205
54	206	207
55	208	209
56	210	211
57	212	213
58	214	215
59	216	217
60	218	219
61	220	221
62	222	223
63	224	225
64	226	227
65	228	229
66	230	231
67	232	233
68	234	235
69	236	237
70	238	239
71	240	241
72	242	243
73	244	245
74	246	247
75	248	249
76	250	251
77	252	253
78	254	255
79	256	257
80	258	259
81	260	261
82	262	263
83	264	265
84	266	267
85	268	269
86	270	271
87	272	273
88	274	275
89	276	277
90	278	279
91	280	281
92	282	283
93	284	285
94	286	287
95	288	289
96	290	291
97	292	293
98	294	295
99	296	297
100	298	299
101	300	301
102	302	303
103	304	305
104	306	307
105	308	309
106	310	311
107	312	313
108	314	315
109	316	317
110	318	319
111	320	321
112	322	323
113	324	325
114	326	327
115	328	329
116	330	331
117	332	333
118	334	335
119	336	337
120	338	339
121	340	341
122	342	343
123	344	345
124	346	347
125	348	349
126	350	351
127	352	353
128	354	355
129	356	357
130	358	359
131	360	361
132	362	363
133	364	365
134	366	367
135	368	369
136	370	371
137	372	373
138	374	375
139	376	377
140	378	379
141	380	381
142	382	383
143	384	385
144	386	387
145	388	389
146	390	391
147	392	393
148	394	395
149	396	397
150	398	399
151	400	401
152	402	403
153	404	405
154	406	407
155	408	409
156	410	411
157	412	413
158	414	415
159	416	417
160	418	419
161	420	421
162	422	423
163	424	425
164	426	427
165	428	429
166	430	431
167	432	433
168	434	435
169	436	437
170	438	439
171	440	441
172	442	443
173	444	445
174	446	447
175	448	449
176	450	451
177	452	453
178	454	455
179	456	457
180	458	459
181	460	461
182	462	463
183	464	465
184	466	467
185	468	469
186	470	471
187	472	473
188	474	475
189	476	477
190	478	479
191	480	481
192	482	483
193	484	485
194	486	487
195	488	489
196	490	491
197	492	493
198	494	495
199	496	497
200	498	499
201	500	501
202	502	503
203	504	505
204	506	507
205	508	509
206	510	511
207	512	513
208	514	515
209	516	517
210	518	519
211	520	521
212	522	523
213	524	525
214	526	527
215	528	529
216	530	531
217	532	533
218	534	535
219	536	537
220	538	539
221	540	541
222	542	543
223	544	545
224	546	547
225	548	549
226	550	551
227	552	553
228	554	555
229	556	557
230	558	559
231	560	561
232	562	563
233	564	565
234	566	567
235	568	569
236	570	571
237	572	573
238	574	575
239	576	577
240	578	579
241	580	581
242	582	583
243	584	585
244	586	587
245	588	589
246	590	591
247	592	593
248	594	595
249	596	597
250	598	599
251	600	601
252	602	603
253	604	605
254	606	607
255	608	609
256	610	611
257	612	613
258	614	615
259	616	617
260	618	619
261	620	621
262	622	623
263	624	625
264	626	627
265	628	629
266	630	631
267	632	633
268	634	635
269	636	637
270	638	639
271	640	641
272	642	643
273	644	645
274	646	647
275	648	649
276	650	651
277	652	653
278	654	655
279	656	657
280	658	659
281	660	661
282	662	663
283	664	665
284	666	667
285	668	669
286	670	671
287	672	673
288	674	675
289	676	677
290	678	679
291	680	681
292	682	683
293	684	685
294	686	687
295	688	689
296	690	691
297	692	693
298	694	695
299	696	697
300	698	699
301	700	701
302	702	703
303	704	705
304	706	707
305	708	709
306	710	711
307	712	713
308	714	715
309	716	717
310	718	719
311	720	721
312	722	723
313	724	725
314	726	727
315	728	729
316	730	731
317	732	733
318	734	735
319	736	737
320	738	739
321	740	741
322	742	743
323	744	745
324	746	747
325	748	749
326	750	751
327	752	753
328	754	755
329	756	757
330	758	759
331	760	761
332	762	763
333	764	765
334	766	767
335	768	769
336	770	771
337	772	773
338	774	775
339	776	777
340	778	779
341	780	781
342	782	783
343	784	785
344	786	787
345	788	789
346	790	791
347	792	793
348	794	795
349	796	797
350	798	799
351	800	801
352	802	803
353	804	805
354	806	807
355	808	809
356	810	811
357	812	813



# 百戰天龍系列選輯

data

Sector:0

第 1 號	第 2 號	第 3 號	第 4 號	第 5 號	第 6 號
237	245	253	261	269	目前 DP 值 (最大值=63h)
238	246	254	262	270	最初 DP 值 (最大值=63h)
239	247	255	263	271	位置
24	249	257	265	273	狀態

人資料的起始位址

人	1	2	3	4
sector	0	9	15	1
displacement	50	152	124	295

data

2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
76	284	292	300	308	316	324	332	340	348

- φ φ b = 機關槍
- φ 2 b = 火箭發射器
- φ 4 b = 反坦克機槍
- φ 6 b = 地雷投擲器
- φ 8 b = 煙霧器
- φ A b = 噴油器
- φ C b = 空白
- φ 1 b = 火焰噴射器
- φ 3 b = 無後座力炮
- φ 5 b = 雷射
- φ 7 b = 鐵釘散落器
- φ 9 b = 油桶噴霧器
- φ B b = 重型火箭

285	293	301	309	317	325	333	341	349	目前 DP 值 (最大值=63h)
286	294	302	310	318	326	334	342	350	最初 DP 值 (最大值=63h)
287	295	303	311	319	327	335	343	351	位置
288	296	304	312	320	328	336	344	352	狀態
289	297	305	313	321	329	337	345	353	狀態 φ φ h = 故障 8 φ h = 正常
290	298	306	314	322	330	338	346	354	彈藥數 (最大值=63h)

1	2	3	4
0	60	9	232
18	304	27	376
2	0	480	0
40	19	112	28
184	3	1	288
360	19	432	28
504	4	2	96
168	20	240	29
312	5	2	416
1	488	21	48
120	6	3	224
2	296	21	368
440	7	4	32
3	160	22	176
31	248	8	4
352	3	124	22
496	32	56	

at 表+數字 34 sector + displacement

## 何謂“後現實主義”

### 你願支持“後現實主義”嘛?

「後現實主義」是當代最流行的一種文化思潮，它主張現實並非客觀存在，而是由社會、文化、語言等因素所建構出來的。這種觀點在文學、藝術、哲學、社會學等領域都有廣泛的影響。支持者認為，這種觀點有助於我們更深入地理解社會和人性的複雜性。然而，也有人認為，這種觀點過於主觀和相對，可能會導致價值觀的混亂和道德的淪喪。你對這種思潮有什麼看法呢？

截止日期：十二月十五



●一定要將磁卡備份起來！！

手腳，例如 COPY

TINA

如此  
來，  
難的  
人就  
會明

張小章 PROF 10

要是選好 遊戲那個人順利

進入遊戲時，將母片置於A磁碟，並從動過手腳的磁片啟動，其硬碟時亦相同。

最後建議只消FINANCE和PROF. J.兩個障礙。因為你怕的東西很可能就在被你消去的人物上，除非對某位角頭委實頭大。還是打通關比較保險。萬一實在不得已，只好稟告東西分布現存的人物了。還有：把握時間和機會，否則



秘訣寶典

1. 根据题意，写出下列各题的算式。  
 (1) 一个数加上 3 等于 10，这个数是多少？  
 (2) 一个数减去 5 等于 12，这个数是多少？  
 (3) 一个数乘以 4 等于 20，这个数是多少？  
 (4) 一个数除以 6 等于 3，这个数是多少？  
 (5) 一个数的 2 倍是 18，这个数是多少？  
 (6) 一个数的 3 倍是 24，这个数是多少？  
 (7) 一个数的 4 倍是 32，这个数是多少？  
 (8) 一个数的 5 倍是 40，这个数是多少？  
 (9) 一个数的 6 倍是 48，这个数是多少？  
 (10) 一个数的 7 倍是 56，这个数是多少？  
 (11) 一个数的 8 倍是 64，这个数是多少？  
 (12) 一个数的 9 倍是 72，这个数是多少？  
 (13) 一个数的 10 倍是 80，这个数是多少？  
 (14) 一个数的 11 倍是 99，这个数是多少？  
 (15) 一个数的 12 倍是 120，这个数是多少？  
 (16) 一个数的 13 倍是 156，这个数是多少？  
 (17) 一个数的 14 倍是 196，这个数是多少？  
 (18) 一个数的 15 倍是 225，这个数是多少？  
 (19) 一个数的 16 倍是 256，这个数是多少？  
 (20) 一个数的 17 倍是 289，这个数是多少？  
 (21) 一个数的 18 倍是 324，这个数是多少？  
 (22) 一个数的 19 倍是 361，这个数是多少？  
 (23) 一个数的 20 倍是 400，这个数是多少？  
 (24) 一个数的 21 倍是 441，这个数是多少？  
 (25) 一个数的 22 倍是 484，这个数是多少？  
 (26) 一个数的 23 倍是 529，这个数是多少？  
 (27) 一个数的 24 倍是 576，这个数是多少？  
 (28) 一个数的 25 倍是 625，这个数是多少？  
 (29) 一个数的 26 倍是 676，这个数是多少？  
 (30) 一个数的 27 倍是 729，这个数是多少？  
 (31) 一个数的 28 倍是 784，这个数是多少？  
 (32) 一个数的 29 倍是 841，这个数是多少？  
 (33) 一个数的 30 倍是 900，这个数是多少？  
 (34) 一个数的 31 倍是 961，这个数是多少？  
 (35) 一个数的 32 倍是 1024，这个数是多少？  
 (36) 一个数的 33 倍是 1089，这个数是多少？  
 (37) 一个数的 34 倍是 1156，这个数是多少？  
 (38) 一个数的 35 倍是 1225，这个数是多少？  
 (39) 一个数的 36 倍是 1296，这个数是多少？  
 (40) 一个数的 37 倍是 1369，这个数是多少？  
 (41) 一个数的 38 倍是 1444，这个数是多少？  
 (42) 一个数的 39 倍是 1521，这个数是多少？  
 (43) 一个数的 40 倍是 1600，这个数是多少？  
 (44) 一个数的 41 倍是 1681，这个数是多少？  
 (45) 一个数的 42 倍是 1764，这个数是多少？  
 (46) 一个数的 43 倍是 1849，这个数是多少？  
 (47) 一个数的 44 倍是 1936，这个数是多少？  
 (48) 一个数的 45 倍是 2025，这个数是多少？  
 (49) 一个数的 46 倍是 2116，这个数是多少？  
 (50) 一个数的 47 倍是 2209，这个数是多少？  
 (51) 一个数的 48 倍是 2304，这个数是多少？  
 (52) 一个数的 49 倍是 2401，这个数是多少？  
 (53) 一个数的 50 倍是 2500，这个数是多少？  
 (54) 一个数的 51 倍是 2601，这个数是多少？  
 (55) 一个数的 52 倍是 2704，这个数是多少？  
 (56) 一个数的 53 倍是 2809，这个数是多少？  
 (57) 一个数的 54 倍是 2916，这个数是多少？  
 (58) 一个数的 55 倍是 3025，这个数是多少？  
 (59) 一个数的 56 倍是 3136，这个数是多少？  
 (60) 一个数的 57 倍是 3249，这个数是多少？  
 (61) 一个数的 58 倍是 3364，这个数是多少？  
 (62) 一个数的 59 倍是 3481，这个数是多少？  
 (63) 一个数的 60 倍是 3600，这个数是多少？  
 (64) 一个数的 61 倍是 3721，这个数是多少？  
 (65) 一个数的 62 倍是 3844，这个数是多少？  
 (66) 一个数的 63 倍是 3969，这个数是多少？  
 (67) 一个数的 64 倍是 4096，这个数是多少？  
 (68) 一个数的 65 倍是 4225，这个数是多少？  
 (69) 一个数的 66 倍是 4356，这个数是多少？  
 (70) 一个数的 67 倍是 4489，这个数是多少？  
 (71) 一个数的 68 倍是 4624，这个数是多少？  
 (72) 一个数的 69 倍是 4761，这个数是多少？  
 (73) 一个数的 70 倍是 4900，这个数是多少？  
 (74) 一个数的 71 倍是 5041，这个数是多少？  
 (75) 一个数的 72 倍是 5184，这个数是多少？  
 (76) 一个数的 73 倍是 5329，这个数是多少？  
 (77) 一个数的 74 倍是 5476，这个数是多少？  
 (78) 一个数的 75 倍是 5625，这个数是多少？  
 (79) 一个数的 76 倍是 5776，这个数是多少？  
 (80) 一个数的 77 倍是 5929，这个数是多少？  
 (81) 一个数的 78 倍是 6084，这个数是多少？  
 (82) 一个数的 79 倍是 6241，这个数是多少？  
 (83) 一个数的 80 倍是 6400，这个数是多少？  
 (84) 一个数的 81 倍是 6561，这个数是多少？  
 (85) 一个数的 82 倍是 6724，这个数是多少？  
 (86) 一个数的 83 倍是 6889，这个数是多少？  
 (87) 一个数的 84 倍是 7056，这个数是多少？  
 (88) 一个数的 85 倍是 7225，这个数是多少？  
 (89) 一个数的 86 倍是 7396，这个数是多少？  
 (90) 一个数的 87 倍是 7569，这个数是多少？  
 (91) 一个数的 88 倍是 7744，这个数是多少？  
 (92) 一个数的 89 倍是 7921，这个数是多少？  
 (93) 一个数的 90 倍是 8100，这个数是多少？  
 (94) 一个数的 91 倍是 8281，这个数是多少？  
 (95) 一个数的 92 倍是 8464，这个数是多少？  
 (96) 一个数的 93 倍是 8649，这个数是多少？  
 (97) 一个数的 94 倍是 8836，这个数是多少？  
 (98) 一个数的 95 倍是 9025，这个数是多少？  
 (99) 一个数的 96 倍是 9216，这个数是多少？  
 (100) 一个数的 97 倍是 9409，这个数是多少？  
 (101) 一个数的 98 倍是 9604，这个数是多少？  
 (102) 一个数的 99 倍是 9801，这个数是多少？  
 (103) 一个数的 100 倍是 10000，这个数是多少？  
 (104) 一个数的 101 倍是 10201，这个数是多少？  
 (105) 一个数的 102 倍是 10404，这个数是多少？  
 (106) 一个数的 103 倍是 10609，这个数是多少？  
 (107) 一个数的 104 倍是 10816，这个数是多少？  
 (108) 一个数的 105 倍是 11025，这个数是多少？  
 (109) 一个数的 106 倍是 11236，这个数是多少？  
 (110) 一个数的 107 倍是 11449，这个数是多少？  
 (111) 一个数的 108 倍是 11664，这个数是多少？  
 (112) 一个数的 109 倍是 11881，这个数是多少？  
 (113) 一个数的 110 倍是 12100，这个数是多少？  
 (114) 一个数的 111 倍是 12321，这个数是多少？  
 (115) 一个数的 112 倍是 12544，这个数是多少？  
 (116) 一个数的 113 倍是 12769，这个数是多少？  
 (117) 一个数的 114 倍是 12996，这个数是多少？  
 (118) 一个数的 115 倍是 13225，这个数是多少？  
 (119) 一个数的 116 倍是 13456，这个数是多少？  
 (120) 一个数的 117 倍是 13689，这个数是多少？  
 (121) 一个数的 118 倍是 13924，这个数是多少？  
 (122) 一个数的 119 倍是 14161，这个数是多少？  
 (123) 一个数的 120 倍是 14400，这个数是多少？  
 (124) 一个数的 121 倍是 14641，这个数是多少？  
 (125) 一个数的 122 倍是 14884，这个数是多少？  
 (126) 一个数的 123 倍是 15129，这个数是多少？  
 (127) 一个数的 124 倍是 15376，这个数是多少？  
 (128) 一个数的 125 倍是 15625，这个数是多少？  
 (129) 一个数的 126 倍是 15876，这个数是多少？  
 (130) 一个数的 127 倍是 16129，这个数是多少？  
 (131) 一个数的 128 倍是 16384，这个数是多少？  
 (132) 一个数的 129 倍是 16641，这个数是多少？  
 (133) 一个数的 130 倍是 16900，这个数是多少？  
 (134) 一个数的 131 倍是 17161，这个数是多少？  
 (135) 一个数的 132 倍是 17424，这个数是多少？  
 (136) 一个数的 133 倍是 17689，这个数是多少？  
 (137) 一个数的 134 倍是 17956，这个数是多少？  
 (138) 一个数的 135 倍是 18225，这个数是多少？  
 (139) 一个数的 136 倍是 18496，这个数是多少？  
 (140) 一个数的 137 倍是 18769，这个数是多少？  
 (141) 一个数的 138 倍是 19044，这个数是多少？  
 (142) 一个数的 139 倍是 19321，这个数是多少？  
 (143) 一个数的 140 倍是 19600，这个数是多少？  
 (144) 一个数的 141

1. 此種情形，係因  
 2. 此種情形，係因  
 3. 此種情形，係因  
 4. 此種情形，係因  
 5. 此種情形，係因  
 6. 此種情形，係因  
 7. 此種情形，係因  
 8. 此種情形，係因  
 9. 此種情形，係因  
 10. 此種情形，係因

I. 本行... 代理...  
...  
...  
...  
...  
...  
...  
...  
...  
...

...  
...  
...  
...  
...  
右手持盾 DASH ON, SWORD  
有18點威力  
I WALKER 有6點威力 合計共有  
... 把找到的

柯志祥

同志誌

五言  
 在江  
 一先  
 船地  
 出上  
 夜下  
 幽 洞

(1) 2011. 12. 1. 10:00  
 2011. 12. 1. 10:00  
 2011. 12. 1. 10:00  
 2011. 12. 1. 10:00  
 2011. 12. 1. 10:00

$$\begin{array}{c} \text{H} \\ | \\ \text{H} - \text{C} - \text{H} \\ | \\ \text{H} \end{array}$$



## 熱血高校

## 拳打街頭混混 腳踢角頭老大 不亦快哉

各位玩家，是否過了一番的奮鬥，終於去除了不良少年。這個遊戲可說是從大型電玩移植到 IBM PC 一個相當不錯的動作遊戲，只是其難度頗高。在時間的限制下及暴徒的攻下，常使人有力不從心之感，此筆者提出幾個快速過關的方法。

第一關 遊戲一開始即立刻向最右快速移動，至曉月台的終點差不多地磚時停住，然後再把暴徒一個個踢下月台，即可快速過關。

第二、三關 其快速過關的方法，其地點是在最左邊，對付敵人只要其飛踢的距離正確，便可快速過關，至於第四關方法同上。第五關 只要將暴徒踢下即可。

第四、五關 至於第六、七、八關 只要將暴徒踢下即可。

但仍要到最左或最右邊，以免遭到雙面夾攻，至於頭目只要將他壓在牆邊，等他站起來，再次把他踢倒，反覆數次即可過關。

/L.Y.T



註：1 若來不及到最左或最右邊，可能會遭到圍攻，讀者不妨使用飛踢，即可快速到達，但千萬不要按太多次，反而使自己先跳下去，那多划不來。

(2) 在四、五關的時候，千萬小心不要被擊倒，否則大概只有被挨打的份了。

而沒有還手的餘地了。

## 魔鬼訓練營

## 報告班長，俺過關了！

## 花中小組

各位英勇的阿兵哥，是否已受魔鬼訓練營結訓，或者你還在接受班長的摧殘，不管怎樣你都要把握時間。

### 訓練訓練

遇到鐵線網或空心的管子，不論是否臥倒只要在距離半步時臥倒，可見整個身體臥入其中，節省時間。

• 爬高牆和矮牆，高牆要匍匐，矮牆要翻越。

• 匍匐身和舉吊梯時可配合節奏，交互按鍵（常玩運動類型的玩友都不陌生），但不要埋頭亂按，隨時注意「你」是否在動。

• 遇到地雷時要跳過，否則時要匍匐地雷雷區減30。

• 遇到狗出現時如吊梯、滑輪、木桶，不要跳過，否則會被咬。

• 遇到敵人的時候要冷靜，不要亂打，否則會被殺。

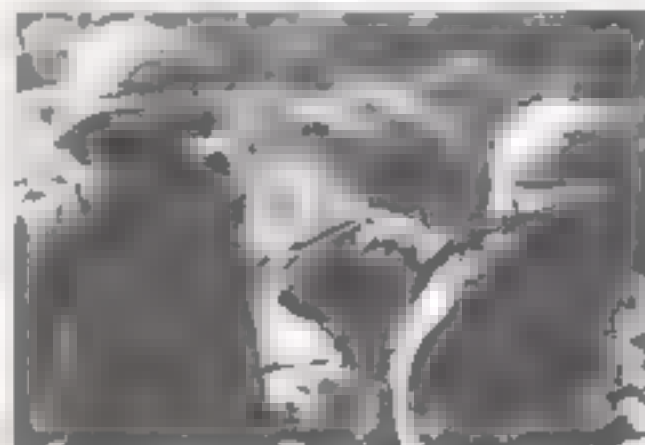
• 遇到敵人的時候要冷靜，不要亂打，否則會被殺。

### 訓練訓練

1 手榴彈炸車要準，士兵長的手分可不少。

2 拾起手榴彈後不要過快扔，或放在門之前，炸彈在「門」形箱中，若有手榴彈位置正確（即拾彈點）可到前方地雷。

3 兩敵跑至地雷旁時跳起為越過地雷最佳時機。



4 早下滑輪然後臥倒，逃過一劫。

5 遇到敵人的時候要冷靜，不要亂打，否則會被殺。

6 遇到敵人的時候要冷靜，不要亂打，否則會被殺。

7 遇到敵人的時候要冷靜，不要亂打，否則會被殺。

### 戰鬥訓練：

1 看到背後出現的人，馬上取槍轉身，動作要一氣呵成，太慢會遭毒手。

2 無論偷襲或正面敵人都要速戰速決，而且一定要贏，招式以踢的殺傷力最大，建議你每踢二次就出拳一次交替使用，必勝！

3 槍口對敵人時，一看到馬上開槍擊斃。背對敵人時，要在二個人身長外臥倒匍匐至他身旁補門（此處敵人指持槍者）。

4 不可錯過手榴彈，一看到手榴彈便「減速慢行」，否則死的是你。

5 要有不是他死就是你亡的高度意識。

### 附註：

1 不論何時何地，不能做規定動作或跳步，只要你停下來就扣分數。

2 動作迅速，才





## 五洲四洋乘風破浪 冰天雪地斬妖降魔

/RPG WANG

敝人自國中就是 RPG 的愛好者，後受勸學在武時，可惜我們兩個最大的毛病——懶惰。因此從沒好好把個 GAME 玩到結束，更別說要自己去畫地圖、記筆記了。因此，創世紀 IV、V、冰城傳奇、幽靈戰士等大型 RPG 雖然都曾讓我瘋狂一下，但最後的下場總是不了了之。然而，在我 RPG 的冒險歷程上最令我懷念的還是“春之石”這個既生動又精緻的小型 RPG。（雖然我還是沒把它玩完，每次打完風火金冰魂五大守護神，卻正好不夠生命點去面對女巫和那條惡龍，多次傳送回來補充“能源”再殺進去，都是在最後的時刻場被人乏地敗下陣來，所以……唉）

七月初買到冬之魔，努力了十多天的結果，換出不少“頭緒”。也因創造人物的致命錯誤而迫使自己從頭開始，在此提出來與各位 RPG 的同好互相參考。頭一次自己動手畫地圖、記訊息，大概心中有一種對“春之石”的歉疚吧！



（一）人物創造員 說起人物創造只有一個秘訣，就是要有耐心。只要你不斷地創造，喜新厭舊，必能創造出不錯的隊伍。（A）職業——不論何種職業，各項指數最好都在10以上。（你不要認為這是神話，本人的新隊伍各項指數都高得可憐，這就是“耐心”的可怕。）此外隊伍的最佳組合最好是巫師、武士、學究加賊，此四者缺一不可。別相信懶惰，空手道加功夫再加狂也只能砍蛇和蜘蛛，遇上大怪物他也只能原地咬佛。此外如果你聽過“棄天不如棄己”這句話，牧師你就絕不會讓他加入的。剩下的空缺可由野人、幻想者其中之一來補，看你需怎樣的隊伍而定。（B）種族——最好全選人類，你會發現只要有耐心，人類的各項指數通常平均十分地高，每個隊員能文能武是人類隊伍最大的優點。至於其他種族，嘿——龍牌畢竟很難生存的。記住，人是萬物之靈，想想你自己的身份。（C）技能——武士學殺心術和說服術，因為冒險時你會發現錢少得可憐而商人奸得可怖。為什麼需要小心地選擇技能呢？原因是很多學院都在海外，當一場戰鬥你只能賺幾十塊而買船卻要六百塊時，你就該考慮那些必要技能應該優先學習。（別忘了賺的錢還要買武器盔甲和食物，以及療傷。唉！錢四到八兩……）巫

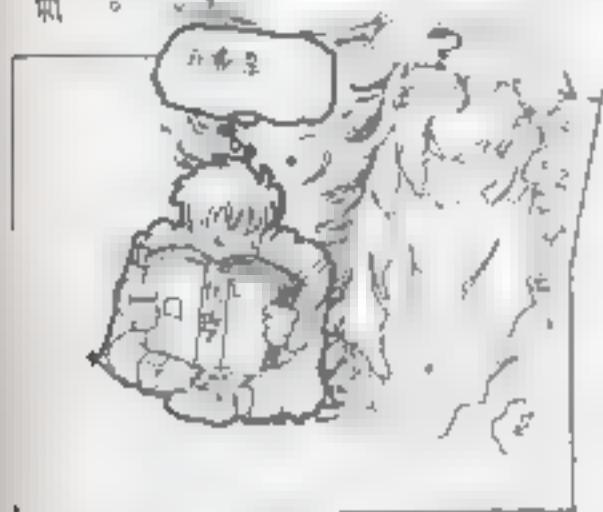
可。學究一定要學武器常識，不然你就得花四十塊去檢定一樣價值通常只值兩三塊的東西，甚至你會把兩萬塊的魔斧當破銅爛鐵賣。再學物品常識就可上路。賊學弄技再加上偵測陷阱就萬事 OK。要是不學偵測陷阱，探索地下城時會死得十分難看。也許有玩家會問為什麼解除陷阱不一起學？那是因為偵測到的陷阱多半可逃過或受傷較輕，而且解除陷阱在大陸東南海岸的一座地下城中可以學到，而你到可以進入地下城之前有很多事還要靠斧頭解決。最後的一人你若選幻想者，那麼最好學觀摩術和召喚術。戰地術在大陸北方一個有橋相通的圓形島可找到學院，要是先學觀摩術，其他你只好游泳去學了。如果以上勸告你確實遵守，我保證可以一斬風頂地升級斬妖，而且不用 SAVE 就可以活得很開心。如果你此時人物未超過五級而正痛苦掙扎，勸你重新組隊捲土重來。否則，升到十級你再發現有什麼不對勁那就後悔莫及了。

（二）靠神不如靠人一神的種類很多，某營後事奉一下可得到機“華麗”的幫助，例如法力突增到190點，死去的隊員可以復活等。到處都有廟宇，五位隊員可信仰五位不同的神，“冬之魔”的世界中出現的多神崇拜可以說是 RPG 的一項創舉。但想是作者為顧及遊戲難度，把禱告的成功率設定成20%。敝人研究了很久才發現所謂20%是若五個隊員都有信仰，某營時輪流祈求，五個神中“最多”只



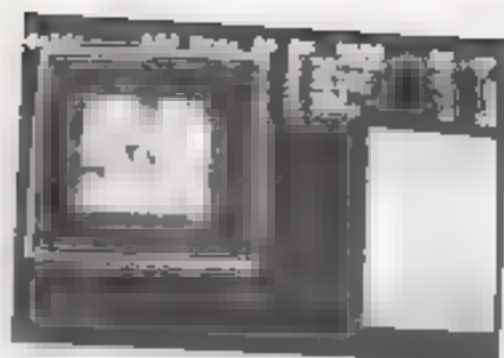


有一個會聽到，還不一定是你需要的那一個。隊員垂危需要醫治時戰神卻施戰鬥用法術，你想壓魔、和平之神會把你傳送到無人孤島。是遠戰場沒錯，但沒船你也就只好關機重來。其實，初期的戰鬥多半自己可以應付，用不著諸神來救。法力190點用在一場戰鬥太浪費了，我在東方魔島砍惡龍時，法師也只用了40點就燒得冰龍、火龍各種惡龍變成龍肉串燒。還有最大一個問題就是信仰一個神明需耗用一定的智慧點數，尤SHAMAN派精神耗用更多，若不能精打細算，你遇到學院時空有隱憂真買而教授們卻嫌你智識不足，多可惜啊！敵人第一支隊伍就是見廟就拜，見神就跪，以致該學的沒能學到還染了一身“神氣”。



開始踏上冒險的路程，開始時隊伍會位於一座廢墟的左方，上方有座城市 Seaside，買一些匕首、短劍、小斧給你的隊員們，注意武器配合技能。城中的卡蜜爾神除非你想到孤島上過一生否則最好別信。出城後向東方走14步可到達 Elbarat 城，這兒醫藥費比別人便宜一半，食物和住宿費也很便宜，城外的樹林中有不少蜘蛛和昆蟲人是個練功的好地方。城中酒吧有個老婆婆會告訴你城外南方有一座地精的營帳，進去砍殺一陣，宰了他們的首領，別忘了搜獲各個營帳，可以找到一個殘破的卷軸，英文不熟沒關係，記住最後那個“X”字就對了。

（別急著找 Gamur 神麻煩，隊員至少升到3級以上進去比較保險）歷經十多場戰役後由 Elbarat 向東走十幾



步，再向北走六、七步，可到 Paladine 城，由 Paladine 向北走十七步再向東走七步，可以看到 Erguard 城，在此接受第一次升級，此後來回 Erguard 和 Elbarat 城訓練隊員直到升上第三級。

向大陸上的其他城市 - Erguard 城東方二十多步處有一座 Jan-thrin 城，你可以來此廉價一下船的價錢。Janthrin 與 Erguard 城中間有一間 Ilmlore 的學院，由那兒向西五步再向南走三十多步可以到地下城入口，地下城內有一座 Pirate's Core 城，在那兒你可以為你的船師買把匕首，為學究買件皮甲，不過你的存款起碼要有三千塊。在地下城的東北角有一間偵測陷阱的學院，東南角有一間解除陷阱的學院。要到達這些學院還非得經過一些陷阱，自求多福吧。

Erguard 城北方十幾步處有一座 New Gleon 城，這裡的船更貴，不過有一間訓練所，可以來此升級確定。Erguard 城向西走三十步，再向南走7、8步可以看見一座 Akistu 城，城中有斧技學院和矛鎗學院還有戰略學院。拜託戰略不要去學，又不是在玩“三國志”。讓巫師或學究學矛鎗，可增加隊伍的攻擊力。Akistu 城向北直走可進入一個水底隧道到達 Gamur 神殿所在的島。向西北十多步可進入 Alynhawk 城，城中武器和盔甲都很便宜。

向大陸以外的地區 當你積存了足夠的金錢可以出海後，你才知道世界有多大，北方有凍土苔原，在那有許多學院散佈在小島上，奇狀怪惡的怪物很多。大陸東方由 Janthrin 城向東直航，先可遇見一個島，有狹小的海岸平原，其他都是山岳。山岳群

中有縱橫的水道，可以找到一個聖水池，飲了聖水可以療傷。繼續向東航行，可遇見一個魔島，整座島一半森林、一半山岳，山岳中別有天地有地下城和一艘帆船。不過這座島十分險惡，11級的怪物人物不升到10級是很難全身而退的。連外面森林的那些怪物沒有七、八級也很難對抗。因此奉勸各位冒險者沒充份把握莫向魔島行。大陸西方是樹怪大陸或是沙漠大陸很難判斷，不過要向西航行很久才到，在那兒有很多城市，是高級隊員練功的好地方。大陸西南方有一個全部被大包圍的島，在那裡你可以找到四大魔法中大魔法的學院。凍土苔原的北方有一個島，不太大但中間山區別有洞天，白色勇士的神殿就在此處。你會先進入一地窟，且看到一個聖水池，在聖水池後方的牆中有一個是透明牆。從此進入會發現一個很龐大的地下城，且會發生很多慘烈的戰鬥，因為其中的怪物實在是前所未見的強壯。整個地下城可分為中間的神殿和散佈各個角落的房間，房間可分為十個各代表冬之魔中的十種職業，你若是沒有某種職業的隊員，在那個職業的房間自然也沒有任何事情會發生。若是有巫師的隊伍進入船師房，隊伍中的巫師會被要求一個人面對一場戰鬥。由於這個地下城實在需要太多的戰鬥，所以目前為止敵人還未能探索完，勸告各位玩家一面 SAVE 一面探險，小心為上策。在整個“冬之魔”的領域中，還有一塊位於東南的大陸，號稱“死亡之地”，隊員一踏上







陸地走一步就減少幾格生命點。至今本人仍不知如何探索那塊大陸。大陸中央有偶像金字塔的方塔型，像是力場中心，為探索究竟我已和死神照面很多次了。只有求諸各位玩家了。

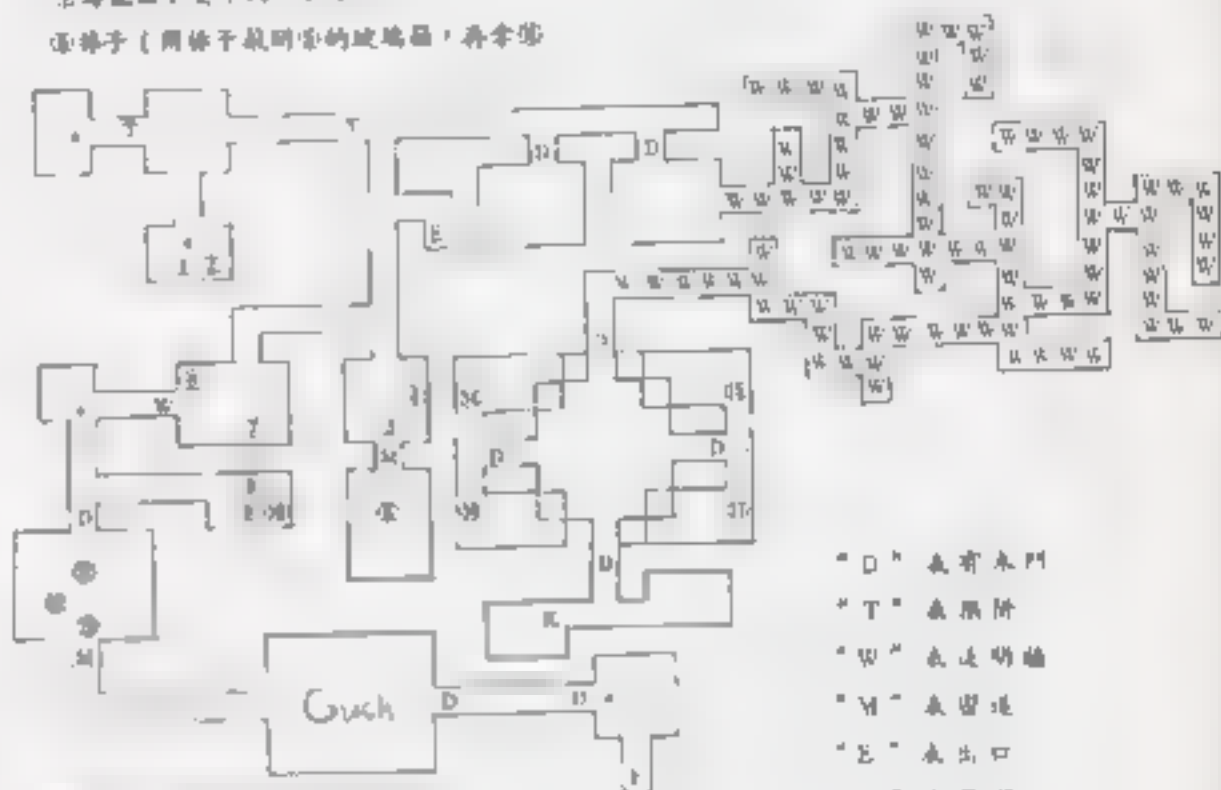
內一些其他的小技巧（仇討價還價，沒有別的方法，只要有“耐心”。市場裡的商人通常肯降價四次到五次，若惹怒了他只要出城再回來，他又笑嘻嘻的了。而旅行的商隊通常貨價一定比城市便宜，動你見好就收，商隊的商人生氣了就不是離開商隊可以解決，而是你要失去買你想買東西的機會。在城市裡買東西只要持之以恆討價還價，必能求得最低價。敵人有一次買一萬二的魔斧竟然可以殺價到七千多，你可以想像商人臉色有多難看。③海賊—海怪一隻一百五十個經驗點，幽靈船一艘一百二十五個經驗點，海盜船一艘一百個經驗點。這樣看來，海上戰鬥實在比陸上戰鬥要賺得多。不過要掌握船的損壞程度，通常二十幾點時就該回航，否則炮彈命中率一時失常你就死得很難看了，記得多SAVE。海怪只要不讓牠接近邊，遠遠的轟牠幾炮，其實牠是最容易對付的。海盜船和幽靈船比較難纏，盡量和它們保持在同一線上耐心地對轟就可解決了，買船時最好手邊還要剩一百塊左右的修理費以便隨時靠岸大肆修整一番，這樣你就可以遨遊四海了。④查看武器—若你的學究有武器常識，通常你會覺得一大口能查看一樣物品太奇薄了。建議你可以在經過幾番征戰後，帶著傷痕累累的隊伍找一個住宿價在二十塊左右的都市，睡一天出城查看一件物品，重複幾次此過程就可達到休養和檢查的目的了。

比前遺與後言 那費了不少口水，希望你能得到一些助益。以下附上一張 Gamur 神殿的地下城詳圖和解說，在那兒你可以得到一些魔法武器與盔甲以及各種魔藥。若是不喜歡它們，把它們賣掉也能得不少錢。順手畫

- ①床
- ②鐵Key（用它打開③的櫃子可發現寶道。）
- ③宝箱 推動它可發現寶道
- ④祭壇
- ⑤玻璃櫃中躺了個人（參考圖）
- ⑥藍色和紅色的水晶（參考圖）
- ⑦烏龍鎮丁役中人（參考圖）
- ⑧椅子（用椅子敲開窗的玻璃，再拿第

的藍藥給他喝，可得一級訊息。

- ⑨ 鐵釘站釘
- ⑩ 鐵釘
- ⑪ 鐵釘的螺絲
- ⑫ 燒了一半的紅蠟燭



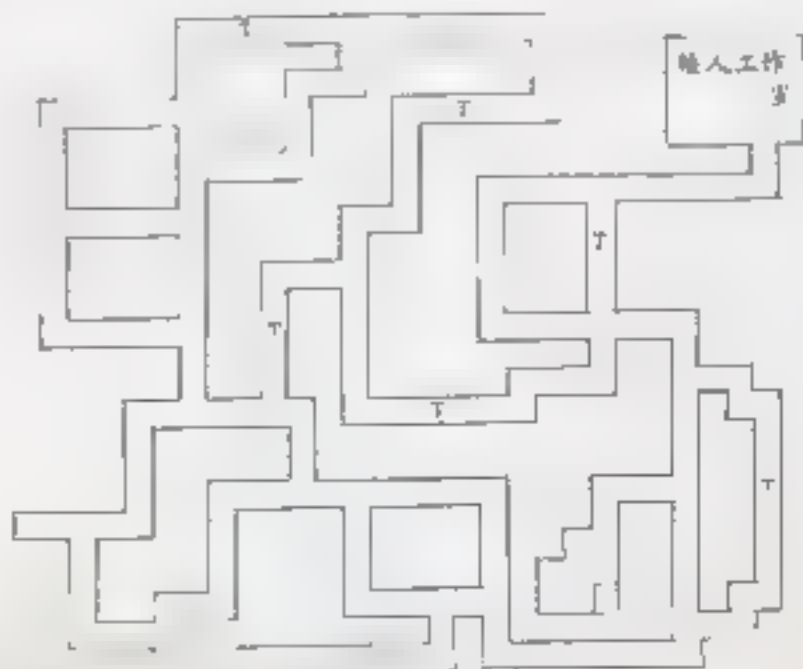
⑬ 本寶室時 ⑭ ⑮ 可出現寶道  
⑯ 和一隻火龍門，並索取魔法寶劍  
⑰ 和一隻火龍門，取得魔法寶劍  
⑱ 和一隻火龍門，並索取魔法寶劍  
⑲ 和一隻火龍門，取得魔法寶劍  
⑳ 和一隻火龍門，索取魔法寶劍

- "D" 表示水門
- "T" 表示陷阱
- "W" 表示透明牆
- "H" 表示窗邊
- "E" 表示出口
- "A" 表示戰鬥
- "K" 表示重要訊息

來得和民庭的訊息，絕對不要  
去Crush房間。

，那個地下城位於西方大陸的邊路盡頭。你可以到那個工作室去將你的武器甲冑重新修補使用。各種魔法不過先決條件你一定要有錢，治煉起魔法藥材，一萬塊錢都不夠，萬一不成，多存點吧！還有幾個秘密希望各位玩家不吝指教：①魔島上的地下

城有個房間裡有個鐘不知道有何用途？②魔島山區中的湖對岸有個機關要怎麼樣打開它？③死亡之地究竟要怎樣去克服？以上這些問題還請各位同好多多幫忙，希望我們都能早日斬除邪惡的冬之魔，再見！



100 100





大完結

挖寶傳說

# 荒野遊俠

/Y.M.J

## 「沈眠者」基地 (Sleeper Base)

我們依 Max 之旨到東北方去，果然找到了一座原本不存在的建築，沈眠者基地。這座基地相當巨大，共分三層，不過內部一片死寂，空無人影，倒和它的名字頗為相稱。



SLEEPER BASE, level 1

此圖乃 Y.M.J 本人所繪，與遊戲畫面無關。

我們從第一層進入，此地看來平淡無奇，卻處處透著古怪。首先用 T 譯出前面的人房間，看見四處堆著一些垃圾，L Y C 正失望的想轉頭回去，L I V 突然走到垃圾堆上晃了一圈，然後從其中一堆中拾起一塊金寶卡 (Secpass 1) (註：要搜垃圾堆中的東西，走上去即可)。於是 T 四周過去仔細端詳，只聽得 G R X 說「這是用來開防壞安全門的特殊金卡，怎麼會在垃圾堆中？」L I V

管它為何會在垃圾堆中。

自此我們一見垃圾堆就猛翻，皇天不負有心人，終於又在下方的一排小房間中的一角挖到一塊，於是順利的打開了右上角房間的門，拿到了一堆彈藥。此外又在右下角找到了一間圖書館，裡頭竟然有「複製人科技」(Clone Tech) 這項技能，便叫生化學堂 L I V 學了起來。

在右下角處和一隻怪東西遭遇，幸好對方並不難打，我吩咐 Convent 好好保管那些戰利品能源包，然後從最左下角的樓梯上到第二層 (選(2))

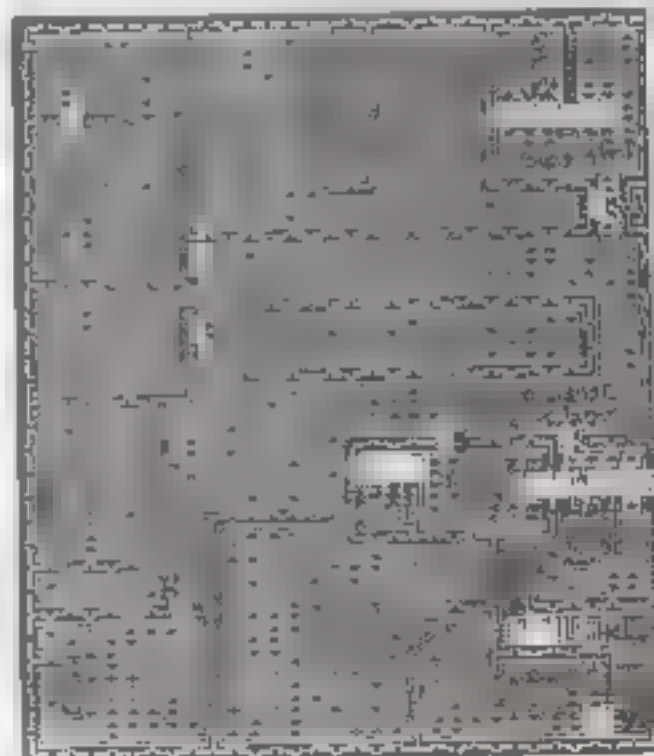


SLEEPER BASE level 2

第二層比第一層複雜了許多，卻到處安全門深鎖，令人頭大。手中的磁卡 (Secpass) 1 和 3 是派上了不少用場，可惜還有許多扇門打不開，只好繞道而行。在這一層，我們

發現附設醫院，煞是奇怪。值得一提的是圖書館中竟有了「生化人科技」(Cyborg Tech) 這項新技能，這回我乾脆自己學起來用。在某間圖書館的右方有個奇怪的房間，裡面溫度極低，只見一排排床上抱著許多已腐爛的屍體，腳趾上還掛著名牌，大夥東翻翻西看看，找不到什麼出奇之處，就離開了房間。

此層能打開的門很是有限，但在右上方某個房間中找到磁卡 A 後情況便大為改善。我們先後在此層中央偏右下方和最右下方的房間中找到了複製人控制裝置 (Clone Machine) 和複製箱 (Clone Pod)，我們興奮的想嘗試一下這最新科技，但機械啟動也不動，好像沒了電源一般。於是我們開始尋找電源總開關，無奈手上的磁卡派不上用場，只得回到樓梯處，直上第三層 (選(3))。



SLEEPER BASE level 3



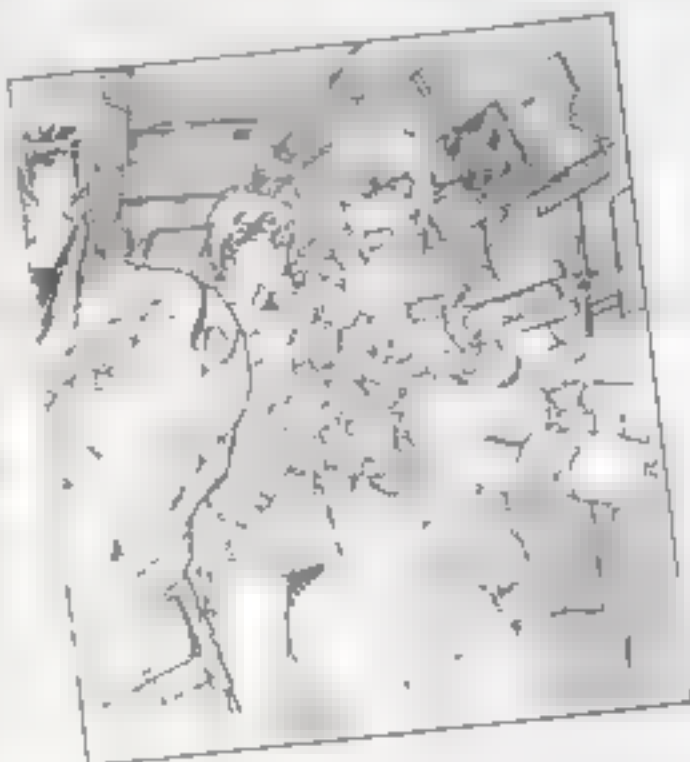


第三層更有趣了，在樓梯上方的房中有一個怎樣也打不開的箱子，只得放棄。在此層中央的房間左下角找到一個上了鎖的櫃子，在 L I V（壓力）打開後，找到一個能源轉換器和可能是沈眠者基地中最後一塊磁卡的磁卡？有了它，我們順利的打開了各處打不開的門，在最左上角找到了一個可查看各基地建造人員資料的螢幕，還在右上角發現了一具能源發生器（Generator）。我隨手把開關選為「開」（選 ON）。在右下角找到了一具直昇機訓練爐，由於一次只容一人進入，我們便逐次把大家分批進入，結果 L I V 學得了「直昇機駕駛」（Helicopter Pilot）的技能。（註：欲學習此技能，須有足夠的 SKP 和均衡不偏低的屬性，若一個人學不成，再派其他人去，總會有成功的時候）

在拿到磁卡？之後，所有處打不開的門，都順利地打開了。在左方一個房中的箱子裡有一些能源包（需用 2 級以上的開啟技能打開）。隨後 L I V 又在拿到磁卡？的房間右下角找到了一道密門，插入磁卡 A 後我們魚貫而入，卻發現通道上佈滿了力場，連忙退出。G R X 研判力場可能和能源發生器的開關有關，於是我們回去把開關選為關（OFF），再回來一看，結果力場消失了，可是門上的磁卡插入鍵也不見了！我們討論了一會兒，馬上領悟到力場和門是使用同一個開關的，門可以打開時力場必定存在，而力場被關掉時，門也打不開。聰明的 L I V 立刻自薦去看守發生器的開關（分出任一身上沒有帶磁卡的隊員到開關旁），而我們則進入通道。

再來就很順利了。每當我們要開門時就叫 L I V（按 V 鍵可在兩個隊伍間切換）打開開關，而力場消失時就再叫她關掉開關。最後我們總算進入了最後的房間中。接連感掉 3 番

門我用「開保險箱（Safe Crack）的技能試了 6 次才打開（最好要有 2 級以上的 Safe Crack 技能），找到



一具 Plasma Coupler，這才藉著原路回到 L I V 會合並到樓頂房，到了第二層。

頂樓上，我們開本層右方的打不開的門。我們在中上方房間的小箱子中找到一堆放射能衣，由於身上實在是塞不下了，因此只帶走了兩件。而在右上角的能源轉換裝置的控制盤上補了一具能源轉換器（Power Converter）後，所有的裝置便都開動了。於是我們開始興高采烈的進行複製

（註：複製過程相當複雜，為求清楚起見，在此一併解說。）

首先，到右方的長形房間中，在下面的箱子中可各得到三、四瓶 Jug 酒。帶走後到複製人控制裝置旁，站到控制盤上，可看到三個選擇項：(1) Prepare mixon Clone，(2) Run system diagnostic。然後依下列步驟

- ①選(2)（按下 2 鍵），可看到化學成份不平衡的報告。
- ②對控制盤使用「複製人科技」（Clone Tech）的技能調整化學成份。

③調整好後，再選(2)，可看到選擇項變成四個。選(3)（按 3 鍵）。

④對控制盤使用 Jug 酒。

⑤選(3)（按 3 鍵），拿起複製液（Clone fluid）。

重複以上步驟可製出數份複製液，讓欲複製的隊員身上各帶一份，然後到最右下角的複製艙去。在艙前將他往下分出，艙中就會出現一個複製人（人形）。由於複製艙只有四個，請小心選擇欲複製的隊員。

複製人約需 2~3 天才能完成，欲使用時到複製艙的控制盤（位在複製艙上方）選(2)Release Clone 即可，但隊伍中需有一個空位，且你得為複製人取個新名字（Name）。

完成了這個偉大的工程後，我們便離開了沈眠者基地。第二層那個打不開的房門大概還需要另一塊磁卡，以後再說了！

## 達爾文的秘密基地

休息了 4 小時之後，大家談起了 Max 找到的達爾文計畫（Darwin Project）。我們一致認為那可能會是解開沈眠者基地之謎的關鍵，於是便前往達爾文計畫的發展地——達爾文村莊（Darwin Village）。



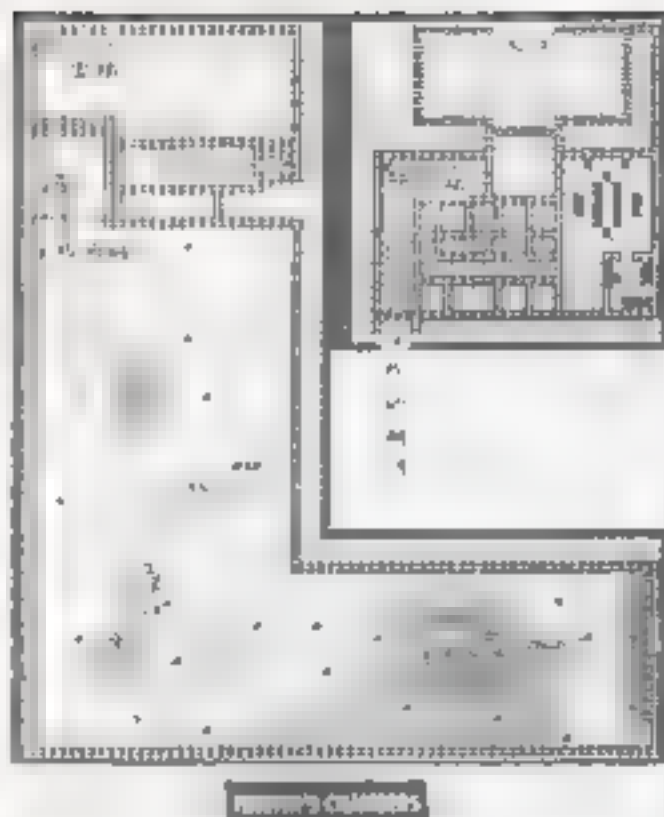
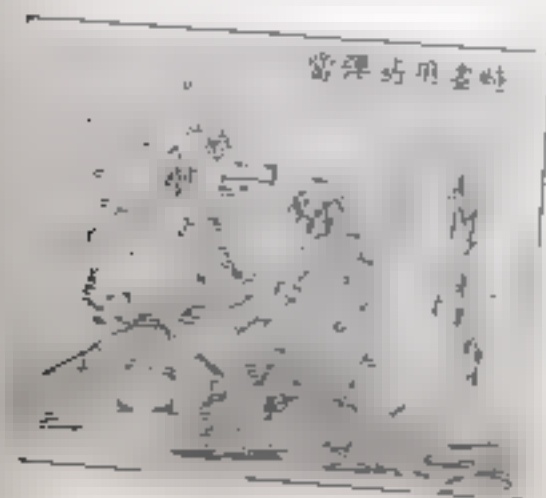
達爾文村莊——達爾文計畫。我們才剛走近，蓋氏計數器就響起。





可怕的聲音叫了起來，我們謹慎的檢查了一下，才發現村莊的周圍登圍了一圈強烈的放射塵，只有從上方的山路進入才是安全的途徑。

一進村莊，我們就發現此地非常詭異，不僅有強大的機械守衛和抱著炸彈的殭屍出沒，村中的商店也應俱全，雜貨店、醫院、黑市武器店、酒吧、圖書館全有，還有間藥房（Lab）。化學專家 L.I.V 好奇的領著我們進去看看。只見裡面一張桌子上寫著：「在桌上混合化學藥品和水果可製成抗毒劑（Antitoxin）。」於是我們拿出以前在 Ugly 藏身處拿到的化學藥品和水果開始混合（各使用一份在桌上），便造出了一份抗毒劑。我們拿了二份抗毒劑到處逛，恰好在酒店中看到兩個「中大獎」的精壯漢子，便拿出抗毒劑試試（用在兩人身上），詎料誤傷還真把他們轉好了。G.R.X 一看這兩個叫 Mad Dog Fargo 和 Metal Maniac 的傢伙非常「猛」，便有意要他們加入，他們也一口答應了。於是我們請 Christina 回家「休養」，然後讓這兩個生力軍加入。在和酒保問到 Finster 這傢伙的消息後，順路到黑市武器店去補充彈藥，卻有兩個不開眼的混球攔路問密碼，答不出來就把我們趕出去。我們不死心的再試一次，這次對方居然「拔」鳥茲相向。沒腦袋的傢伙，鳥茲敵過自動步槍麼？把他們攔成蚌窩後，我們撿了他們留下的鳥茲和彈藥大刺刺的進店去，只見店中貨品應有盡有，只可惜沒賣能源包。我們把一些雜貨賣了之後，買下兩支 LAW 火箭筒用，然後便從下方進入了此地最大的秘密——神秘的達爾文基地。



## Finster 之謎

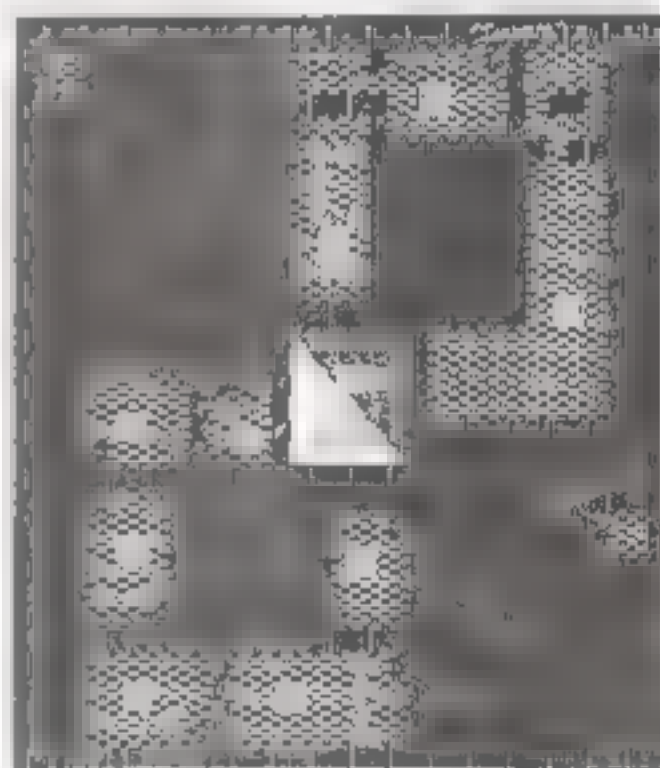
這個陰暗的鬼地方到處是電子門，幸好全都可以用磁卡打開。整個地面層（Ground level）無出奇之處，只有左下角有道通往外面的增門。我們隨性一步數黃，「上」方買炸藥後，G.R.X 想想往前走，卻給 L.I.V 一把抓了回來，只見她指著上面的防爆門說：「這可能是陷阱！你看這防爆門，要是我們出去後它放下來，我們就別想回來了。何況這邊好像也沒什麼重要的，還是去別的地方看看吧。」大夥均感有理，便行離開，隨後我們在左上角找到「上」方，便選擇了「往上層（Upper）」。

走離電梯往下行去，打開電子門之後，坐在桌旁的赫然就是 Finster。他屁了一堆鬼話後就懶了，大夥急著要斃了他，阻止他的瘋狂計畫，卻為時不著，他的辦公室右邊的一部叫 Mindlink 的機械也動不了，只得回電梯旁，誰知這次竟多了一個「地下層（Lower Level）」的按鈕。按「L」，按下之後竟然要我們回答密碼，想了老半天，L.I.V 才查到以前在 Counthouse 的牢獄中曾看到「Proteus = Darwin」這句話，於是我打入「Proteus」，電梯應聲而動，將我們

和一道往外的防爆安全門，安全門我們不敢走，只得去開電子門，門一打開就有一群難民衝了出來，原來變態的 Finster 為了怕「中大獎」才把他們關在這裡。接著我們再回到 Finster 的辦公室，這向我們沒猜錯，憤怒無比的 Finster 竟自己跑來送死，於是六支自動步槍完成了他的心願，只剩一個頭顱（Android Head）留在殘骸中，我順手就把它撿了起來。

回到 Mindank 旁，我望著 Finster 的頭，忽然想到一些有關「生化人科技」的事。慢著，該不會……我向其他隊友要來所有的火箭筒後便分出發往進入只容一人進入的 Mindank 小室，將 Finster 的頭裝上去（用到 Mindank 上），忽然間一陣炫爛的色彩包住了我，我登時落入了一個不可思議的地方……

## 心靈迷宮（Mind Maze）



睜開眼睛一看，我才知道自己在 Finster 的心靈中。（什麼跟什麼嘛！好啊，這下非曉得這變態大翻地覆不可。）

註：本過程極為瘋狂亂來，為了清楚明瞭起見，再次用此方式解釋，僅此致歉。）

這是一系列由許多迷陣組成的鬼地方，大部分的地區末端都有一格





特別的方塊，走到上面就會問你問題，你必須鍵入正確的答案才能通過（不計大小寫）。各區域以號碼編號，請對照地圖前進。

首先，走至(1)處的方格，回答32，再走至(2)處的方格，回答512。(3)處有個胡言亂語的殭屍，別管他，走至方格處，回答30。(4)處到處都是會將你亂傳的箭號，先亂走一陣，待 Finster 開始攻擊你後，便不斷原地使用 IQ，直到你可以走到方格上為止。答案就是 Finster。(5)處有隻大蜘蛛，先斃了牠（註：在此時進入戰鬥狀況，會一併使在外面待命的隊友也進入戰鬥狀況，你只需在回合中選擇 NO 不要讓隊友們也戰鬥即可，否則他們根本沒敵人可打，只會浪費時間選擇而已），然後不斷向蜘蛛使用力量（Strength）直到打破鐵網為止，到方格上回答 Nothing。

在(6)處進行著一場瘋狂的球賽，你走了幾步就會被傳到右方的圓形區域去。先亂走一陣，然後不斷地使用魅力（Charisma）即可傳到(7)去。先用力量打破前方和右方的鐵網，穿過所有的生化人，通到右邊的路就會出現。

繼續前進到(8)處的方格，回答幹掉鐵達尼號的凶手 Iceberg（冰山），便會到達(9)處。此時你會聽到一段 Finster 的鬼話，不過你還是往下走左邊的那條路。接著你會被傳到左下角的地方去，再度原地使用 IQ，很快就可回到(9)處，繼續往下走，幹掉所有的生化人，然後在最左下角和最後的 Finster 對決，戰勝後拿起珍貴的磁卡 B，跳入大坑中即可回到原來的 Mindlink 旁。）

得到了磁卡 B 後，我們立刻衝回沈眠者基地打開那個始終打不開的門，再用四枚 LAW 火箭炸毀防護網，防護力高達10點的 Pseudo 護甲和威力無比的介子加農砲（Meson Cannon，就到手了，還外加一堆火箭筒和能量包。我們高興萬分的拿了這些東西，在曙光下休息一下，準備

進攻始終無法進入的超級要塞——守衛的聖堂（Guardian Citadel）。

## 聖堂的混戰

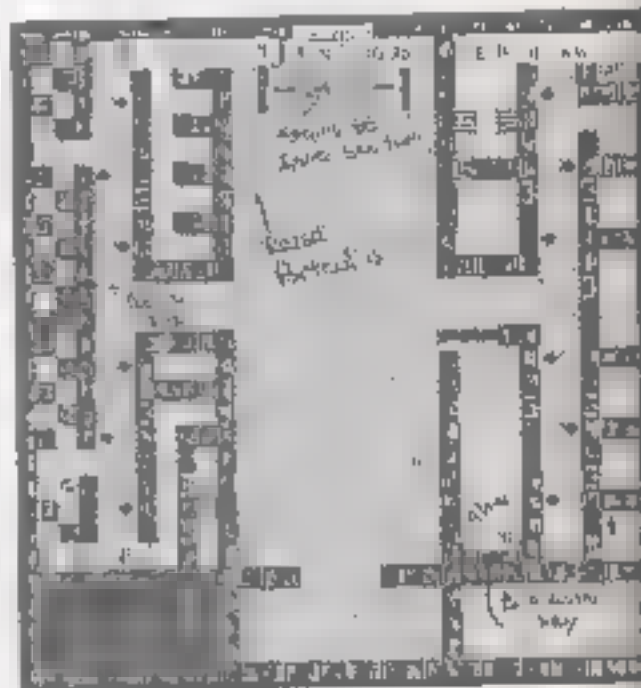
如同以往一般，一走過警戒守衛（Guardian）們就開始準備攻擊，不過這次我們不再像以前那樣的退卻了，當介子加農砲發出第一道閃光時，守衛們的防線就開始潰散了。連殲滅數群修士修女後，我們得到一把 Pulsar key，並衝到了本區的中央，上方有兩道怎麼也打不開的門，正在無法可想之際，L I V 忽然想到，以找下方的牆壁試試。果然，一炸即開。接著再炸一團炸開左上方的門，爬進入聖堂的內部了。在左上角處遇見了一「堆」修士修女，——宰光後，卻遇到了一道超級安全門，我試了n次的開保險箱技能終於打開了它，在房間右下角找到一堆能量包和一支介子加農砲。大戰正當氣風聲的打著離去時，眼尖的 L I V 忽然叫道：「小心！此地暗藏的炸彈在我們進入時就已引爆了，現在誰一動就炸！」G R X 立刻拆掉了炸彈（原地使用拆除炸彈的技能），然後把那份邪惡炸藥扔進背包裡。



Guardian Citadel

宰掉最左上角的傢伙後，我們又得到了一把離子束（Ion beamer），雖然不是頂尖的武器，我們也一併

帶走。此外，在右方的博物館（Museum）的櫃子裡也找到了一把 Quasar key，似乎和 Pulsar key 有關連，還是先帶走為宜。



Museum Citadel, Star System

從上面的開口進去之後，便又是一個截然不同的地區。這裡到處都是房間和敵人，我們謹慎的前進，逐步搜索各房間，還得小心地雷（地上的橢圓形物）。在右邊的一排房間中的倒幕修士們只留下了一堆酒和香菸，而在祭壇的中央我搜到了一支 Black-star key（用感覺力的技能多試幾次）。房間左側除了一間圖書館外全是櫃子和小房間，有些櫃子裡放著能量包，我們就全把它搜掠一空。在上面的某處我們遇見了一個很「神勇」的修士，花點勁幹掉他後又得到了一把 Nova key，這已是第四支用途不明的魔匙了，怪哉！

從最右上角的門進入一個奇怪的地方後，又是一群修士圍殺而來，收拾掉他們之後，居然找到了一把光子斧（Photon Axe），向來狂暴的 G R X 立刻要去當武器用。在中央的牢房中我們找到了運氣不佳的 Redhawk。

L I V 決定暫且讓他加入一隊攻，這個區域再送他回去。

正要從上方的入口更深入時，卻發現大門深鎖，只得從左方的小門進去。幹掉幾個修士後，L Y C 眼尖看見右方有個鐵盤，便請力大無比的 Metal Maniac 去轉動它（對鐵盤使





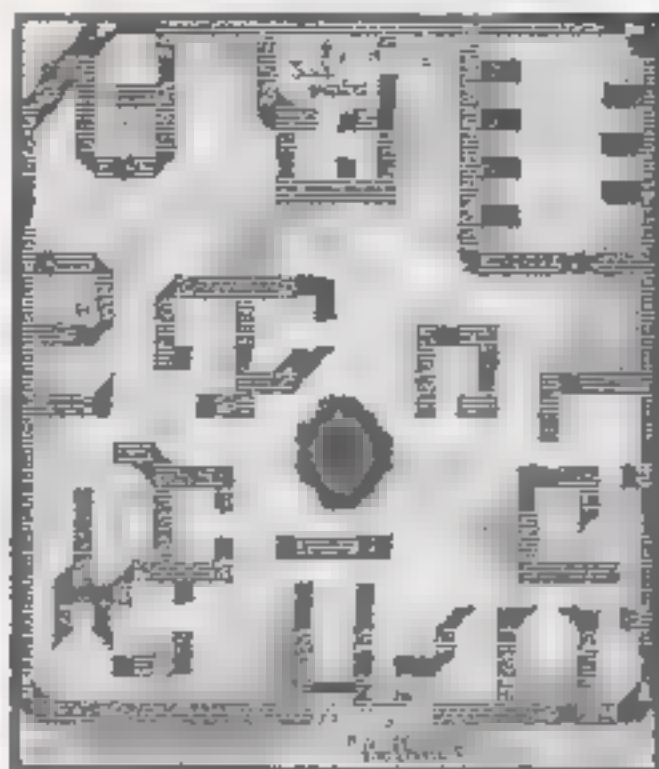
用力量)。轉盤一動，後面就傳來嘎吱聲，待轉盤轉到了盡頭，大夥走回大廳，果然大門已經打開，於是我們抓緊了武器，衝入聖堂的最深處。



QUANTAR STATION Level 2-Intro

一走上去，就看見前面一個好大的儲藏庫，只是又得在入門旁的控制盤上輸入密碼才能進入。L I V翻出他那本亂七八糟的救命小冊子，想了半天終於打入了剛才大廳左方某個櫃子上看到的怪字“ROSEBUD”，於是大夥一湧而入，拿到了五件最強的護甲 Power Armor 和一堆能源包。左方的走廊和房間除了一堆修士外無特別之處，右邊倒是有個奇怪的工作檯，上面標著可以在此修理某些電氣用品。於是我把那個得來已久的破烤麵包機（Broken Toaster）放上去（用到桌上），再施展修理烤麵包機（Toaster Repair）的技能修好它。說也奇怪，烤麵包機修好後，桌上竟出現了一堆能源包和各類物品。我們已經無時間去想這是怎麼一回事了，往下直衝，又見一個大圓圈之中停著一架直昇機。G R X 用先前得來的塑膠炸藥轟破圍欄，L I V 開動直昇機（向直昇機使用「駕駛直昇機」的技能），原來可以飛到各個地點，不過 L Y C 怕油料不夠，準備直飛最後的目標 Base Cochise，因此大夥決定先把 Redhawk 送回去再說。

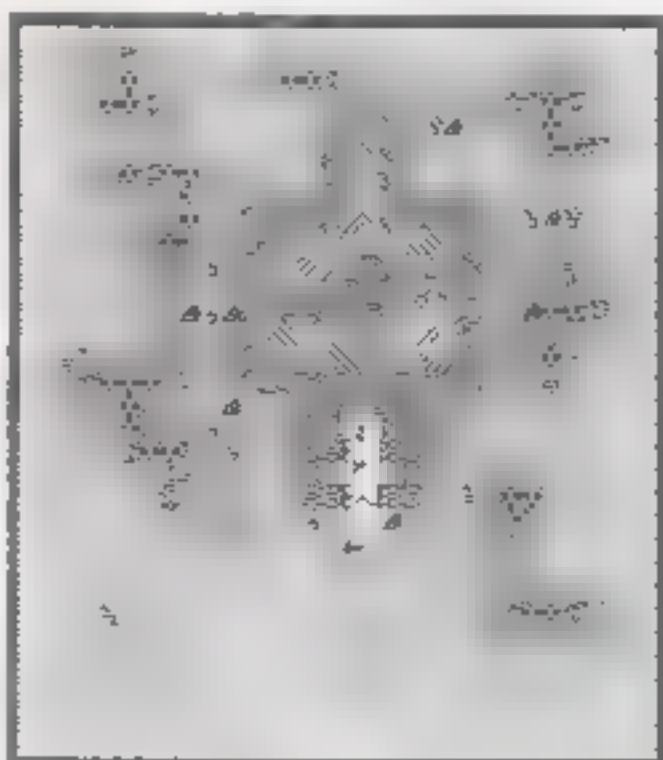
## 殘存者之村 (Savage Village)



SAVAGE VILLAGE

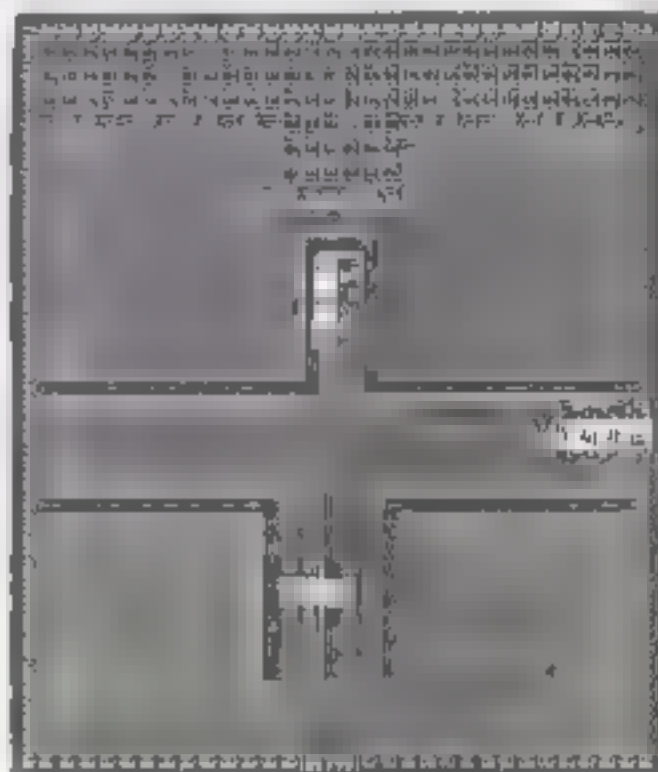
自從開始冒險以來我們就一直沒火過，而一進門就開密碼更是令我們不快。不過在回春了“REDHAWK”之後，我們還是進去進入了。在村子最上方我們找到了村長兼最大工（Junk Master）— Redhawk 的父親。在我們把他的寶貝兒子「還」（其實是踢出隊伍）給他之後，他告訴了我們一些有關 Base Cochise 的事，還送我們一堆武器彈藥。

SAVAGE VILLAGE



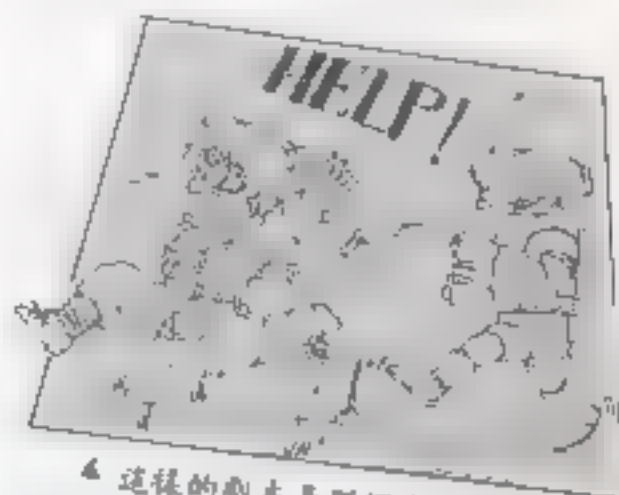
SAVAGE VILLAGE

當那個閃爍著金屬光澤的圓頂接近時，大夥都不自禁的握緊了武器，圓頂周圍有許多機械人在巡邏，可是它們對從空中接近的我們似乎絲毫沒有察覺。很快的，L I V 將直昇機降落在圓頂的中央，我們迅速的跳下直昇機爬過圍牆，炸掉下方第一道門，用磁卡打開第二道門，再從樓梯進入基地內部。



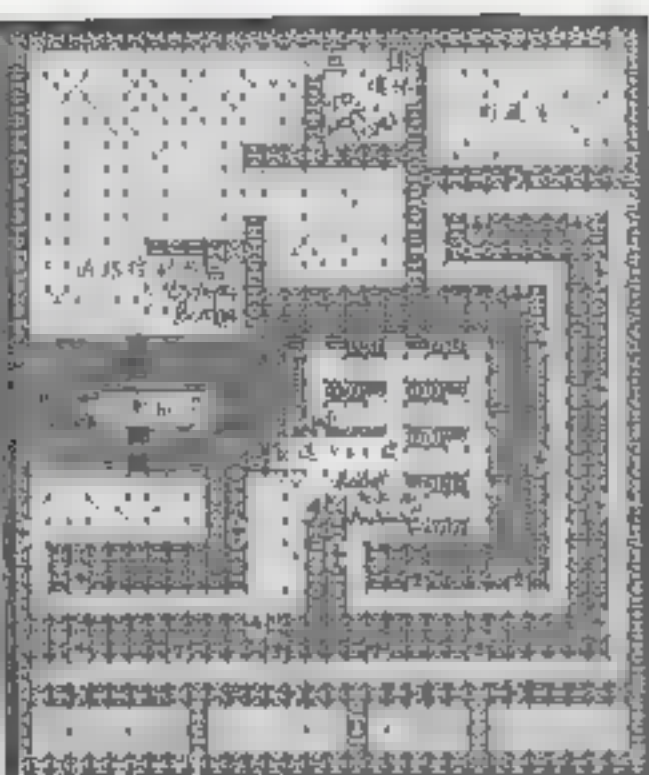
BASE COCHISE Level 1

基地地下第一層的結構非常簡單，我們從右方的輸送帶進到中央，但見前方有一部終端機，又得輸入密碼。這回實在沒有什麼資料可供參考，又找不到往下的通路，只好四處走走，忽然 G R X 發現右方的牆壁有個地方敲起來聲音空空的，用火箭一炸，果然出現了一條隧道，大夥不假思索便一起往下跳去。



這樣的劇本是那個白痴寫的





New Game level 2

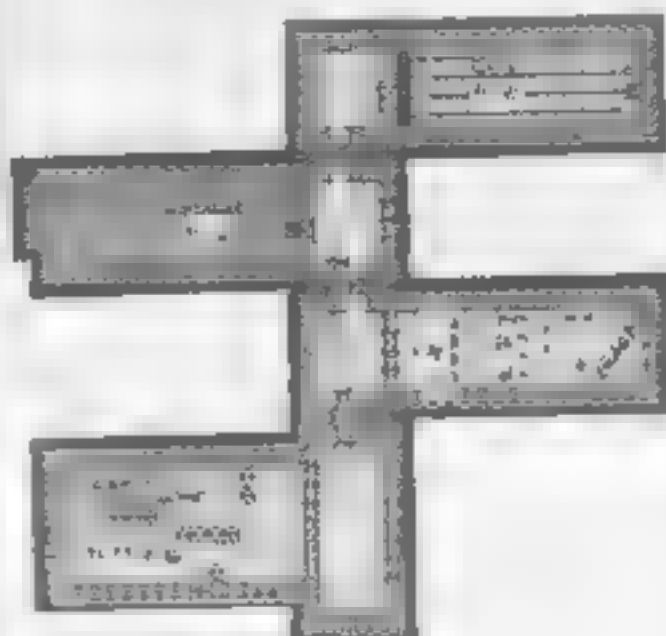
在隧道中滑行了好一陣，總算又見光明，從天花板上掉下到第一層。首先收拾了上方小房間看守樓梯的機械垃圾，然後開始打量右上角的樓梯和左上角的奇異力場。L.I.V.看了一下，說「這個力場也許是用來傳回第一層的，以後再試不遲。」由於本層未探察完畢，人影決定先去別處看看再回來下到第一層。

才往左下方走沒幾步，又見一群機械人看守著一具奇怪的控制盤，費了半天勁才破壞它們，待要繼續向下走去，才驚覺前面是一大片放射能帶，唯一的通路又少了一段。L.I.V.提議可去看看那個控制盤，果然看到上面有個按鈕標著「伸縮」(被 **[E]**)，按下之後，通路就連接完全了，大夥兒魚貫通過。

走到房間中央，四處擺滿了組合機械人的機器，只有左側的一個終端機還亮著，要我們輸入密碼。稍具程式功力的 G.R.X. 立刻打入“RUN”，終端機便問我們要製造士官(Admin)，獵人(Hunter)或殺手(Killer)。我們自然不會想要造後兩項來找自己的麻煩，於是一致決定造機械士官按 **[A]**。不久之後，一個叫 Vax，身上堆滿了能源包，還有一堆動用武器，就一路跟著我們前進。我們立刻要他加入隊伍幫忙

，並一舉一掃他身上的能源包，因為連番戰鬥已快耗光我們的彈藥了。

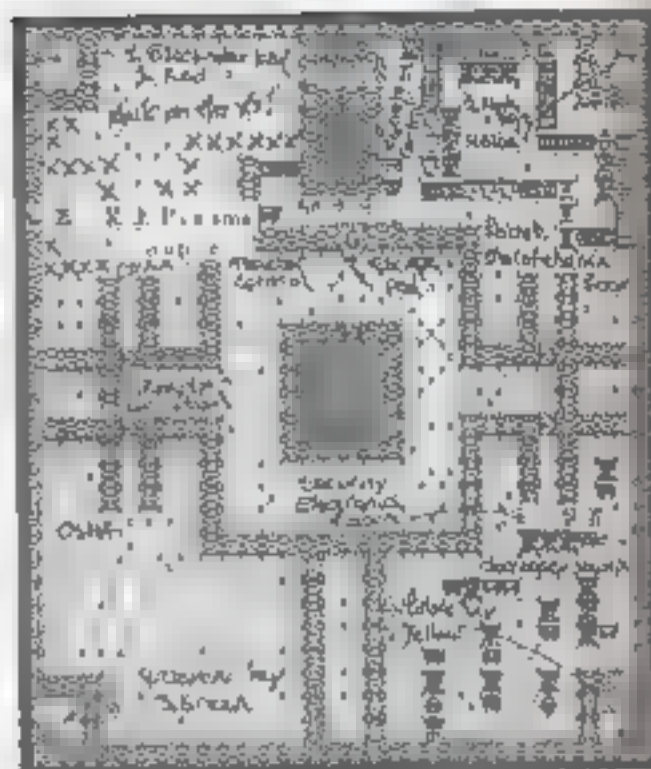
在右上角我們遭遇了數群強大的「轉刀」機械人，這場場仗使得我們受傷不輕，但房中存放的珍貴能源包適時補充了我們所剩無幾的彈藥，而火箭對我們更是裨益無窮。搜括完畢之後，我們再次經過放射能帶，從樓梯下到第一層。



New Game level 3

一看到這一層的結構，大夥就迅速開始成為玩一個老遊戲——過五關了。每一個房間的末端都有一個控制盤，只有打開那個控制盤上的開關(走上去，選擇 **[Q] open**)底下的門才會開啟。也就是說，必須通過四個房間打開四個控制盤上的開關，才能通過此層。

第一個房間(在最右上角)中充滿了熱油，因此我們最不怕燙的 Vax 去執行任務，果然成功而返。第二個房間中則到處埋設地雷，幸好我有很高的感電力，所到之處地雷必現(走過去即可)。第三個房間中分別有高壓電、強壓和冷凍，這障礙極難，這自然也是由 Vax 來進行，而第四個房間則是戰鬥測驗，我們奮力打敗了四群敵人，然後休息了一會兒，就趕緊能源包和火箭筒，準備迎接最後的挑戰。

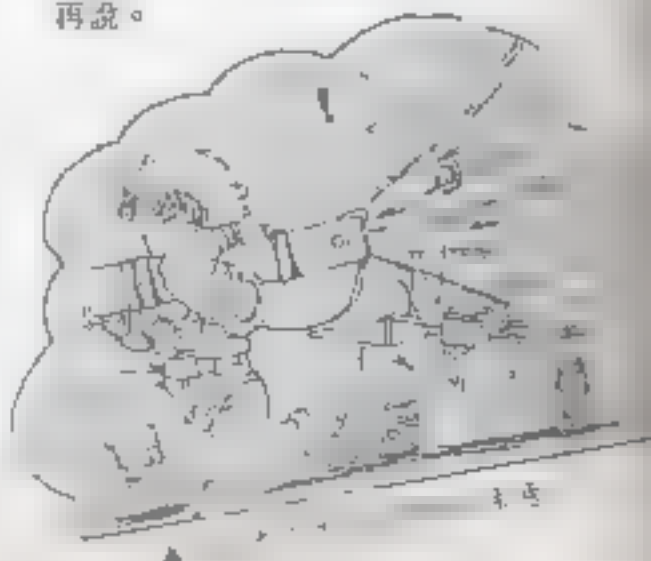


New Game level 4

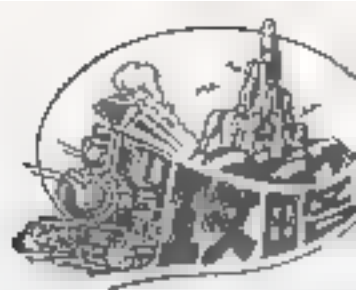
## 最後的系統

最後的一層——第五層——結構頗為複雜，大致上可分為中央的區域和四角的四個大房間。

我們先檢了左上角的系統控制室動手。本來以為會有一場大仗可打的，想不到一走到門口就聽到蓋氏計數器的嘎嘎巨響，幸好 L.I.V. 還帶著一件放射能衣(Rad Suit)，於是我穿上防護力僅有 5 的放射能衣，小心謹慎的踏了進去。幸好裡面半個敵人也沒有，左上角的小室沒路可通，只好找右下角的小室下手。在用火箭炸破玻璃牆後，我看見下方擺著一個少了個零件的儀器，順手就把先前弄到的 Plasma Coupler 裝上去，竟然一「裝」即合，四角隨即傳來一陣機械動作聲。我定睛一看，發現左上角的小室牆壁已升起了一角，裡面的儀器上有個恰好可讓鑰匙插入的孔。我想了會，決定出去和大夥們會合再說。







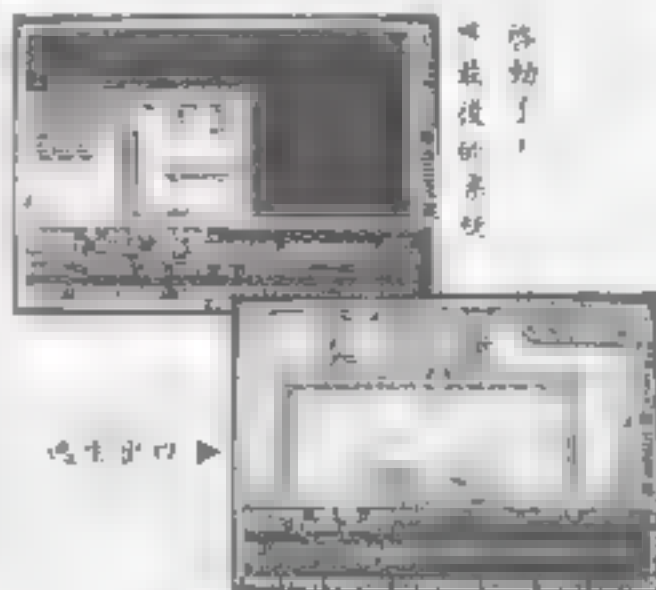
繼續調查其餘三個房間時，只有兩個比較棘手：右上角的機械人修理室被輸送帶所包圍，只要一誤「上」帶就會被各種修理機器整得七零八落，幸好聰明的 L I V 先用火箭炸了房間左上角的總控制機使傳送帶停了下來，我們才得以安全通過。而左下角的地板上佈滿了機械人的頭，一踩到它，它就會跳出來攻擊，再加上小窄窄的機械士官，費了我們一番苦戰才解決掉。右下角的安全室中則有一部安全裝置，若能關掉它（對它使用電子 Electronic 技能）遇見巡邏機械人的機率就會大為降低。

嘿，四間小室，四部儀器，四支鑰匙，事情已經很明顯了，我們必須發動某個裝置。可是該怎麼做呢？心中一陣朦朧的預感使我把全隊分成 4 支小隊，每一支小隊各持一支鑰匙，開始試驗次序。

試了半天終於換出了頭緒，原來首先要用 Black star key 打開最左上角小室的儀器（把 key 用到儀器上），其次用 Nova key 打開最右上角小室的儀器，再其次用 Pulsar Key 打開最右下角小室的儀器，最後用 Quasar key 打開最左下角小室的儀器（請用 [V] 鍵切換小隊）。

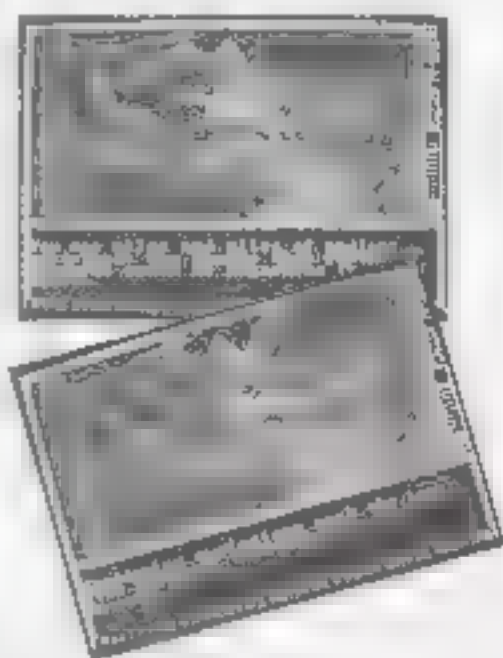
當 G R X 把 Quasar key 插入儀器時，果然不出我所料，四間小

室立刻同時封閉。過了一會兒後（走幾步），各終端機上出現四種顏色要我們選擇。弄了半天才找出正確次序：首先是最左上角的終端機，選紅色（[R] ED），其次是最右下角的終端機，選黃色（[Y] ELLOW），再來是最左下角的終端機，選綠色（[G] REEN），最後是最右上角的終端機，選藍色（[B] LUE）。



在選完正確的顏色之後，四具終端機上同時顯示兩行字：「自毀裝置啟動，此地將於十分鐘後炸毀，重覆一次，此地將於十分鐘後炸毀」。接著四個小室再次打開，大夥在中央地區再次會合，每個人都有好多感觸，好多話想說，卻不知從何說起，只是你瞪著我我瞪著你。我適時發揮了領導的威靈，大吼：「還早在那裡幹嘛？這裡要炸了，快逃啊！」大夥如

夢初醒，開始尋找出口，我們很快就在樓梯上方找到了一個逃生出口，也管不了它是何時出現的了，先進去再說。



Base Cochise 爆炸的前後。

離開出口後，我們已身在第二層，再從電梯傳回第一層。人影、手、腳的弄出 Base Cochise，走沒幾步，一陣猛烈的爆炸聲傳來，火光映得我們的臉一片殷紅。濃煙正從塌成一堆的圓頂中不斷冒出。

「回電給中心吧。」L Y C 低沉的話聲打破了沈寂。

無線電接通後，指揮官欣喜若狂的聲音就傳了出來。他讓我們每個人都加了數十點的點數，放我們幾天假，並稱讚我們拯救人類的卓越成就。

火紅的夕陽才剛要沈入黃沙之中，我們望著晚霞的餘暉，每個人的心中都有說不盡的疑問。

Base Cochise 是誰建造的？我們的冒險真的到此為止了嗎？

管他的，至少，「沙漠傳奇」已經就此結束了。





# 毀天滅地

## 捲軸及地圖翻譯

/ 編輯志

各位毀天滅地翻江揭海的鮮漢們你們好。在經過了漫長的征伐，你是否幫助這「補全了評論的魔王毀了我」？如果你才剛進入毀天滅地的世界，那就加把勁吧，你還有一大段路要走的呢！你將不會後悔買下你這「唯一」的軟體世界遊戲。精彩生動的畫面，曲折離奇的劇情都讓你一看到它就會上它！（以上為廣告時間）正經一點，但的確，這是一個不可多得的好遊戲。在區區兩片磁片上你就能玩過目前PC所支援的各種模式（尤其是VGA真是贊得）。遊戲在超過20個以上相異背景，與40種不同的敵人相抗衡，

尤其是在最後望著大魔頭在聖石的威力之下被轟成碎片那份快感，真有夠帥的了。

否人感嘆：「多動作與冒險相結合的遊戲，只靠動作是絕對無法完成任務的。相信各位玩家在撿到一個捲軸時常有「他除了捲軸上的文字卻不明白寫些甚麼」的情形出現。但是這些捲軸、道具在善完成遊戲的經過之譜！如果你不是法文系的高才生，那麼也完成遊戲就……

有鑑於此，本大師在完成遊戲之後特將各捲軸譯為國語文以讓各位後進也能完成此一豐功偉業。

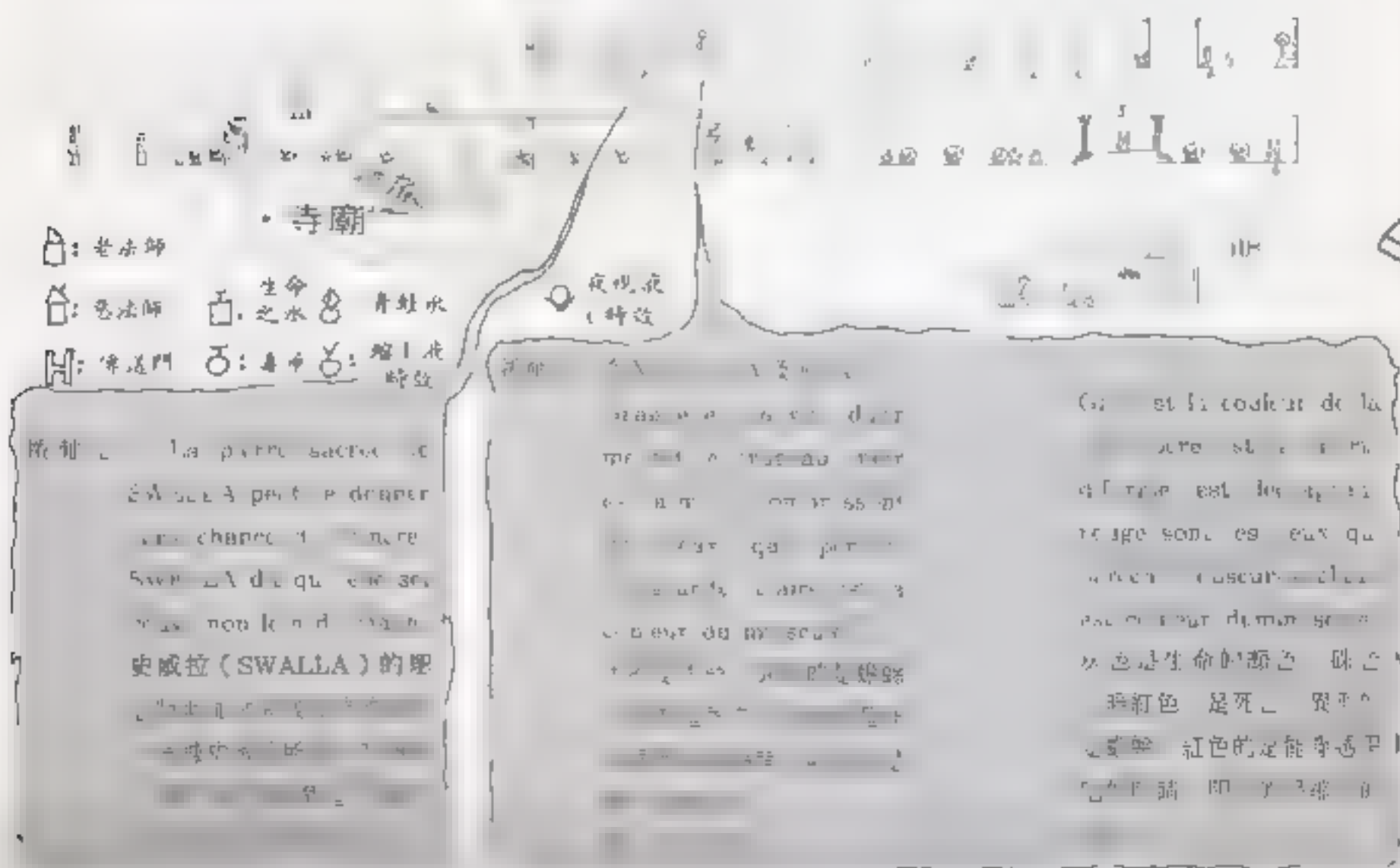
捲軸及地圖解譯簡使用法  
本解譯法乃是與各位大使能更快的進入毀天滅地的世界，而不是一茫然的攻略篇。

因此建議你依下列方法來閱讀  
本解譯篇包含有在毀天滅地的世界中八個捲軸之翻譯及完整的地圖。你可以兩種方式來找出翻譯

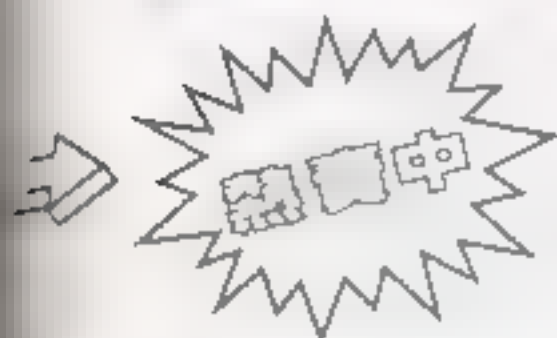
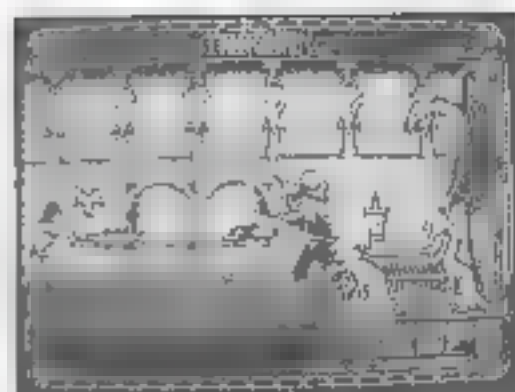
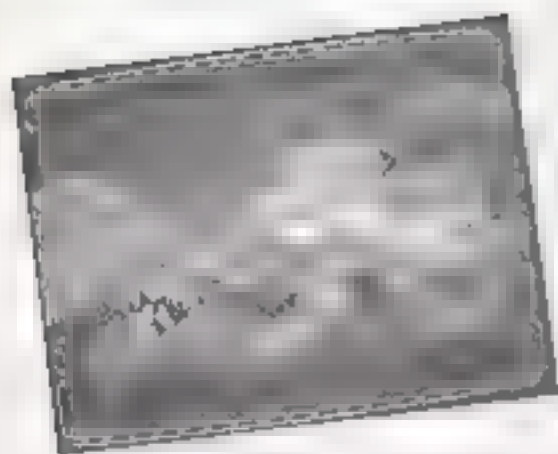
- 一、當你在撿到一個捲軸時，依照原文找出其譯本。
- 二、當你在撿到一個捲軸時，依照所在位置對照地圖找出捲軸之編號。

### 克羅山・寺廟 II

### 魔王一馬林之堡 III







- 前已說過每一捲軸都代表一解題之鍵，因此你必須依照目前所在位置來對發現的地點進行了解。
- 圖解的部份應只做為參考（如果你未依照遊戲的流程依序前進，你將發現地圖對你並無多大幫助）
- 如果你能讀懂本身上有「摩訶耶耶」就是

解答是一成不變的。而遊戲本身只允許在磁片中儲存一次。因此如果你錯用了某一項物品，你就必須重新來了！建議你將B片拷貝多片，這樣你就能擁有不同的儲存版本了。（遊戲是放在B片中的PVAR檔中）

捲軸四：Agenouille toi devant moi, ton vieil ami le mage Alora, le bijou qui renferme la puissance divine t'aidera dans ton ultime combat  
當你看到我，你的老朋友老  
獻上你的敬意。這時擁有著神力的寶石將能在你最後的戰鬥中幫助你。

une clef qui n'ouvre pas de porte, mais qui la détruira, défera la matière et le temps

任何門的鎖，都是擁有它的

捲軸六：Toi le plus vieux des plus petits, le feu du dragon ne te détruira pas. Mais la lame d'un homme brave te frappera et te cherchera ta vie et ton précieux anneau

你，一個，頑固的火將無法摧毀你，但一個，勇敢的劍將攻擊你，他將奪走你的生命及你那珍貴的指環

## 月光森林 I

起點 →

AREA II

Trouver la statue du grand guerrier SWALLA Et prie devant le dieu  
Alors peut-être t'accordera-t-il un repos dans la (dis)quette

戰鬥台  
幼落下

☆ 生命之水  
○ 毒藥  
● 敵人  
○ 射擊

神像  
蝙蝠

Si le temps te paraît trop long ces quelques fioles t'aideront à abréger ton ennui  
如果你覺得無法再忍受漫長的等待，這幾個小瓶子將能





# 攻陷地圖及心得

## 攻陷地圖及心得

/ 張銘正

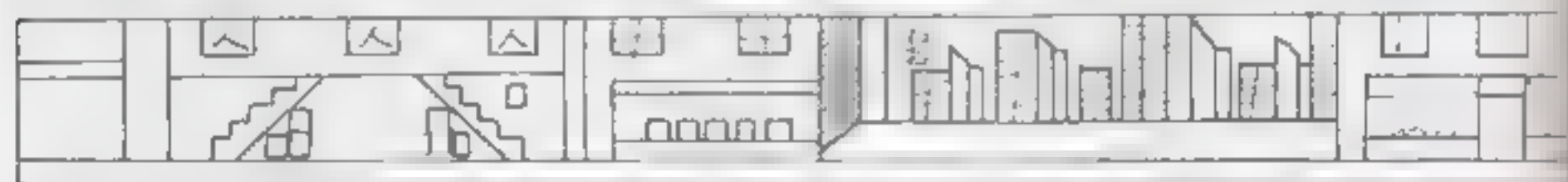


### 第一關

此關的敵人是... 加上敏捷的反應力... 敵人計入戰力... 必須先解決...

人，因為他們會等你走到中間時再三人一起出現夾殺你，因此根據筆者之經驗，在遇到敵人時，應先向中間的地點，向上射三發子彈後趕快向右邊移動，以免被敵人夾殺。

以擊中機會或被打死，然後再解決左邊的傢伙，右邊的就差不多了。(註：先打左邊的只是可能比較容易搞定)最後兩個窗口用同一招，應該沒問題。另外在(註)處，最好先蹲下，因為...



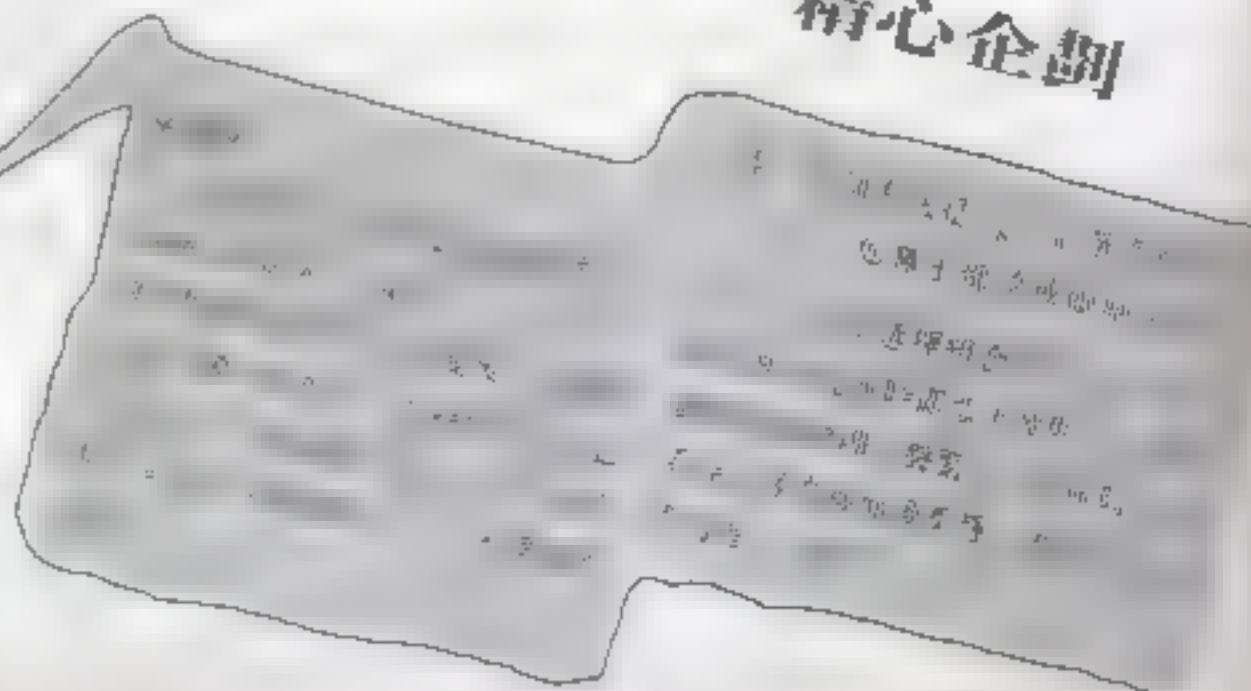
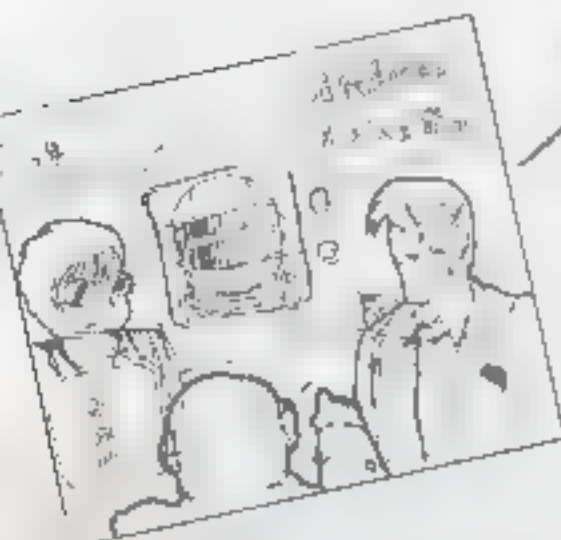
### 第二關

此關的敵人是... 加上敏捷的反應力... 敵人計入戰力... 必須先解決...

此關的敵人是... 加上敏捷的反應力... 敵人計入戰力... 必須先解決...

此關的敵人是... 加上敏捷的反應力... 敵人計入戰力... 必須先解決...

## 精心企劃



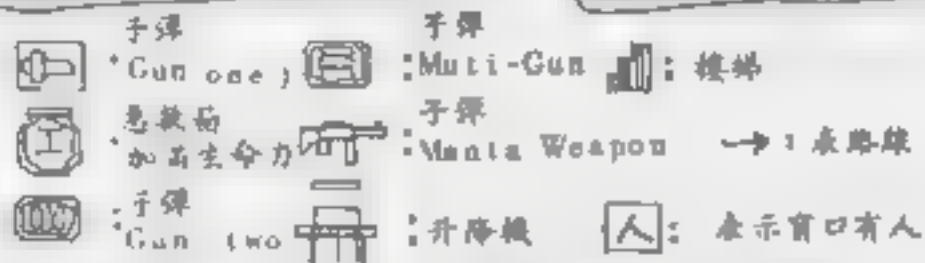




### 第一關：

低彈藥，更何況是此人質為要  
把車炸掉華線上的彈藥頭部  
部上，要點 再左右移動水「暗  
準線使炮點定於頭部射擊，然後就看

你囉！(註：必須射中十槍，匪徒才  
會死絕。人質3槍就斃命了，只匪  
徒移動很快而你只有幾發子彈，22秒  
鐘。注意：不要亂放空槍，任務不  
會太難的啦。)



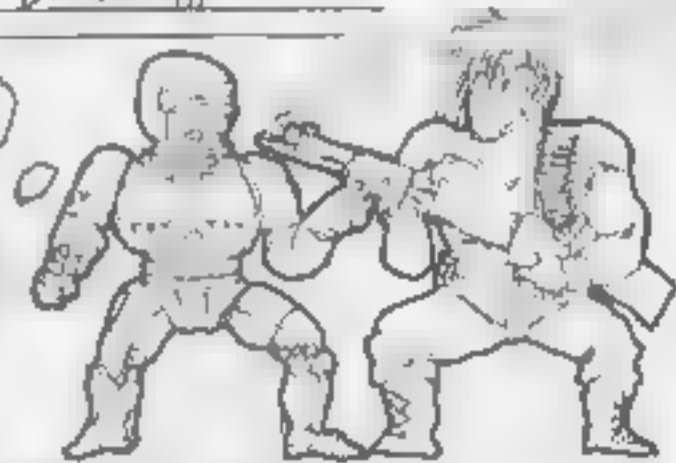
第一關

匪徒會自動出現。

※：先射敵再走 ⊗：文字有說明

※：標清物品位置 不可通過 (指第五關)

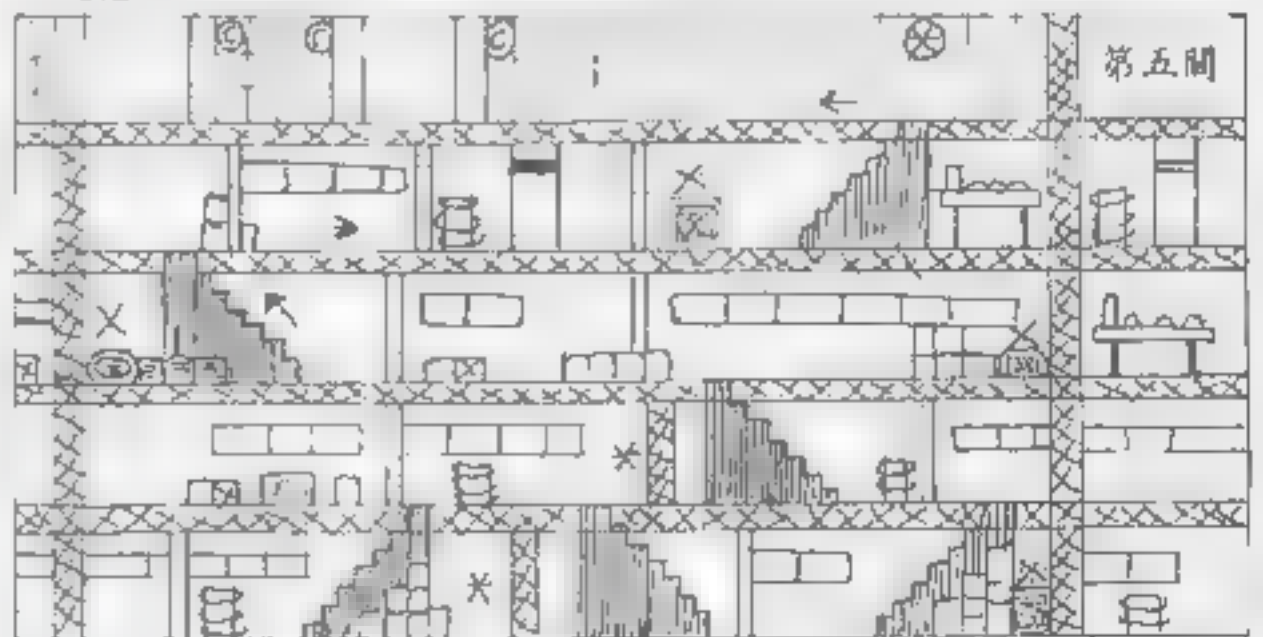
注意：十發子彈打中車擊  
車擊後的人用車一  
車擊後  
車擊後



第三關



End



第五關

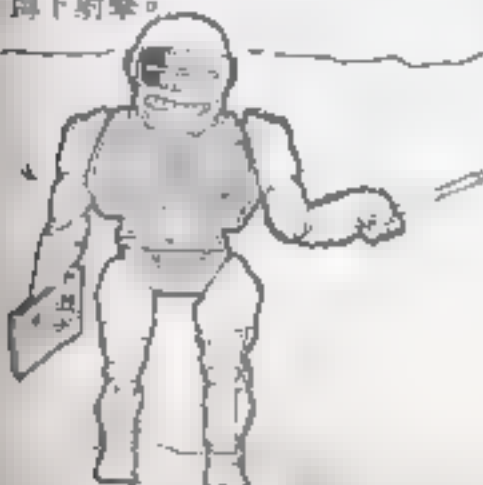
### 第五關：

記號只是為標明物品所在地。

\*記號附近先向右走誘敵出現射

後再上下樓梯較安全。

忘記號時最好改用散彈槍，並記  
陣下射擊。



Begin →

第七關：ID2M一些車要打。

陣下可擊過飛翔者的攻擊。

第一關 Gun one 99發子彈。

第二關 Gun one 99發子彈。

第三關 Gun one 99發子彈。

第五關 不加任何彈藥

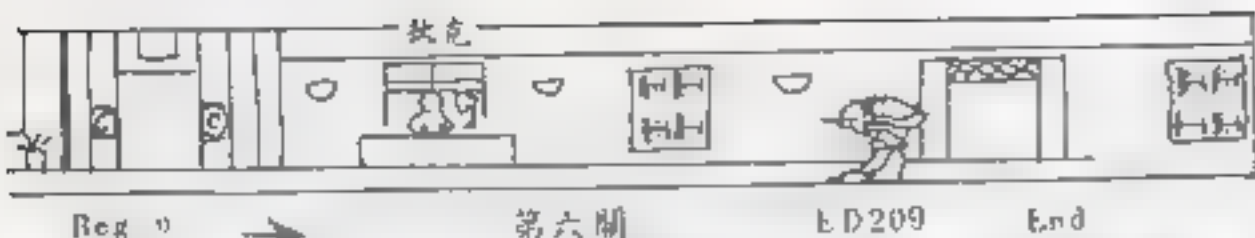
第七關 Gun one 加至99發。

第八關：Gun one 加至60發。

第九關 20發子彈 Gun one

\*記號附近先向右走誘敵出現射





### 第六關

很簡單，只要耐心的蹲下，至 ED209 旁再「一蹲一打」，其他 6 拳即可摧毀。不要在近距離被擊中，否則 Murphy 的小命就報銷了。（因為子彈將不會中斷）

註一：若你偷餘 2 人次以上，卻不幸

在「ED209 旁」時，請注意：1. 高台上的敵人，其移動速度較慢，請先擊殺。2. 高台下的敵人，其移動速度較快，請先擊殺。3. 高台上的敵人，其移動速度較慢，請先擊殺。4. 高台下的敵人，其移動速度較快，請先擊殺。5. 高台上的敵人，其移動速度較慢，請先擊殺。6. 高台下的敵人，其移動速度較快，請先擊殺。

### 第九關：

秘訣就是找最寬的地方打，如此較不會誤殺總裁。（就是打手啦）。（注意別打死總裁，否則你會看到有如被 ED209 擊中時的慘狀。

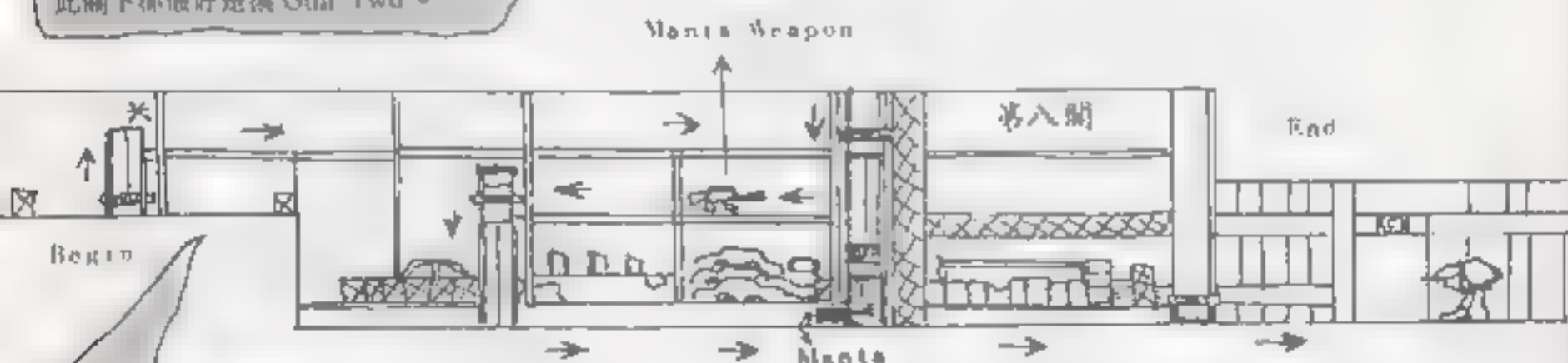
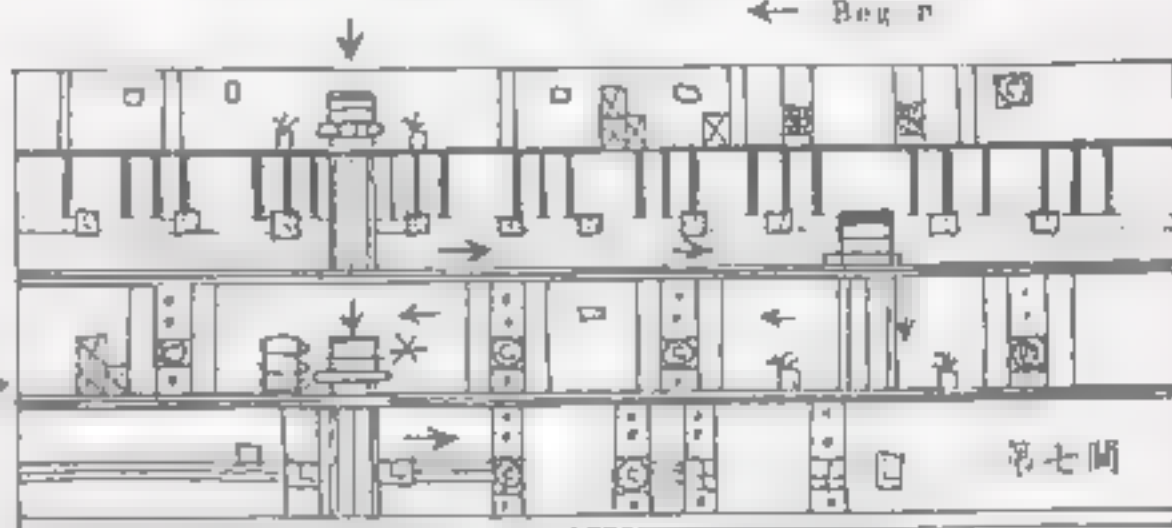
事實上，不必打死狄克也會出現解救到總裁的畫面，這就留給各位去發現了。



### 第七關：

兩端，下各有一台升降梯，尤其是下升降梯時特別危險，常被圍攻。在第一個升降梯開始下降時，先向右射擊 6 發左右的子彈，可能會先打死一、二個，到底時立刻蹲下射擊比較安全。

其他部份，無有效戰法。記得蹲下射擊，可能是較有效的方法。（於此關下梯最好是換 Gun Two。



### 第八關：

- 1 記住匪徒出現位置是較重要的關鍵。
- 2 拿到 Manta Weapon 後，就不必太怕了，只要能躲過其攻擊，就可以了。
- 3 拿到第二枚 Manta Weapon 後，那就殺吧，衝吧！不過得注意 ED209 的子彈，在第一次通過升降梯時。

人物死亡所需彈數表

	持槍者	飛鴿片	飛車黨	持圓鋸者
Gun-one	3	3	3	6
Gun-two	2	2	2	3
Multi-Gun	2	2	2	3
Manta Weapon			1	



持Manta者	匪徒	狄克	人質	總裁
3	10	10	3	3
2				
2	無法使用			





稅費發售中



／花中 GAME 小姐

# 扶桑歷史的改造者！

## 信長桶狹

人間五十年，倏忽如夢幻。人世上，豈能不毀滅？」一教盛之，又於永祿（西元1580）一七歲。五月十九日，戰開，決死的信念（今川義成七千兵馬進逼信長領國「尾張半」六千，大降豪向，信長率精兵一千合川義元本部五千本部兵馬。今日義元，信長一戰成名。桶狹之戰。

五十餘群雄割據的戰國亂世，越後有上杉、關東的今川武田，你將化身五十年之某人，投身在此混亂之世下統一。成敗榮辱在此一舉，這是十六世紀日本戰國時代。

你必須盡量讓你的能力達到設定領主人格參數（其中以

康）。而如果你商不高，那你做起事來就事倍功半了。

進入遊戲後，先選指令，再將訊息顯示時間縮短（動畫可不開，看畫比看字方便），可節省遊戲時間。第一季時先徵兵，以鞏固國防（遊戲開始之初約一百單位的兵力便足以維持基本國防，後期則須保持一百五至二百（新兵力，第一季時將稅率調高至五十%左右，以圖增加稅收（可別太貪心）秋季收完稅後，則先從事開發，將該領土農田開發率稍微調高（調高多少，自己決定，不用調高太多，防課稅時暫不考慮。洪水造成的損失（農田開發率下降）很容易恢復，而且只要在春季儲存進度，夏季如遇颱風造成洪水，重來就好了（雖然麻煩些）。

國家，從後，無需收稅，

以增加稅收及戰力（士兵忠誠只要達到兩百點以上，一般便沒什麼問題），而人民忠誠度則愈高愈好）其它季節更多練兵，將兵員素質調到最高（與領主智慧與所在領地有關）至於武裝方面，主要是影響鐵槍隊的戰力。可依其價格（比徵兵貴，則徵兵。反之則購買武器）購買。由於購買武器與徵兵所須費用相若，所以仍以徵兵為主。武裝度只要維持在一百左右便夠了。

當你兵力達到一百單位以上後便可考慮作戰了，但城底領土，兵力必須在對方兵力的二倍以上。其中與相鄰敵國兵力相若，或稍少，的兵力守城，其餘的兵力出陣作戰。一般正常作戰會消耗與敵兵力相若的部隊，你必須確保殘留的兵力足以與四周剩下的敵人相當。不然，嘿，嘿，馬上又被奪去了。

出兵前，最好先調整一下部隊的分配。部隊中以鐵槍隊威力最大，騎馬隊次之，輕足步兵最弱。一般最好將部隊縮成三隊（①本部步兵50%②鐵槍隊30%③騎兵隊20%）另外亦可將部隊組成一隊（本部步兵100%）如此部隊較易控制，戰事不利時可全軍而退（除本部軍外，其它部隊無法撤退）而且如此部隊不會被敵人領主騙走，當領主親征時，也有較強的戰力。

進攻的對象，最好選①剛經戰事，②剛被疾病侵襲，……等國力較弱者，其中又最好選有兩國以上領土的領主，朝其領主所在的領國進攻。為何？嘿，嘿，看者吧，你只要集中兵力（不管敵人其他部隊）向領主本隊進攻（城堡所在地，部隊編號0者），只要你靠近他與他相鄰，而兵力又大於他本隊的數目，他的十之九，立刻溜之大吉。可見日本武將多怕死，不像「國志」中總得打到最後關頭才會「轉進」（撤退）。領主一逃，你便贏得這場戰爭。除了獲得一個新的領土（通常開發度已很高，可收相當多





AMBITION  
HABUNAGE

天下無敵

精選版

沃采日本戰國

時代的征服

此GAME是信

長一生職業的考

貝，有與否

天下無敵

揮（領主逃走後，其下所屬的其他部  
隊便會同時投降，而且對原領主忠誠  
度多少，也就對你忠誠度多少。）而  
其聲則增加了一點。

相對的儘量引向一塊地的領主或  
領主不在的屬國進攻，他會儘可能的  
與你死鬥至最後一兵一卒，你必然會  
受到相當的損失。

如果四圍敵人實在頑強，怎麼減  
兵力都只能達到對方兩倍（只能攻，  
無法守）而你又失去耐心時，不妨大  
膽放手一搏，如前所言選個適當的敵  
人，並向商人借借所能借到最多的黃  
金、米糧，將自己屬國稅率調到一百  
%（以上指令盡在春季完成，如春  
季借米、調率，夏季借黃金、發兵。  
下歲別拖到秋季，進入會向王要貢，  
人民會暴亂。）為何要這麼做呢？看  
下去就知道了。在一切準備工作完成  
後（借米等）將領國之兵力向敵國進  
攻，並將國中所有的米糧、黃金全部  
帶走。在你全力攻下一塊新領地之後

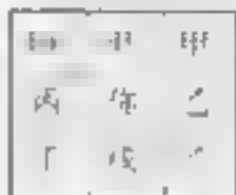
，你原有領地，勢必會被鄰國所攻  
，似乎沒占到便宜。事實上，你擁有  
了一塊高開發度的國家，有助於日後  
發展。2.鄰國為了攻占你原屬地，勢  
必使兵力分散，削弱實力。3.如果你  
四圍有兩國以上，且國力相當時，必  
會破壞平衡，造成混戰（如圖一，你

四圍有甲、乙、丙  
國，各有一百單  
位兵力，當你攻下  
甲國後，乙國分30  
單位兵力攻你原屬  
地，變成乙70單

位兵，乙30單位兵，這時兩國勢必  
眼紅而分兵攻乙國（攻乙的機會較  
大，因為乙只有30單位兵，則甲內  
則只剩四十單位兵馬，攻下乙後的  
丙也只有三十單位，如此不斷而

還直到新的平衡，這時國力均已大減  
，你達到新平衡後，占有許多屬  
國的國家，事情可就不一樣了。他得代  
還債與應付農民（稅率問題）如何？  
這招夠狠吧？（事實上：上面第3點  
的平衡被破壞，你四圍的敵國會因受  
其鄰國牽制而陷於發兵，不會瘋狂發  
兵，其兵力相差在三十單位左右多半  
不會蜂舉亂動。不過平衡被壞，造成  
兵力削減的新平衡則是絕對的。）

現在請看圖二，假設你位於方



格日王夫，四圍的  
敵人有甲、甲、  
甲、甲、乙、乙、  
乙、丙、丁、戊



敵國國力相若  
，此時不妨先攻下

甲，（不論領主是否在此），攻下甲  
後便切斷了甲與甲之間的聯絡。此  
時再朝領主所在（甲或甲<sub>1</sub>）進攻打  
倒領主後，他屬下的其他領地、士兵  
、金錢、米糧便都是你的了。

凡事起頭難，剛開始只有一塊地  
，越發起來一定越辛苦，當你擁有兩  
塊地以上便會愈來愈輕鬆了。在土地  
擴充方面，儘量使自己的領土中不  
完全與敵國隔絕的土地（如圖三或圖  
四）（即達成，率如圖五，替為大率

自己	自己	自己	自己	敵
敵	自己	自己	自己	敵
敵	自己	自己	自己	敵
敵	敵	敵	敵	敵



敵	自己	自己	自己	敵
敵	敵	自己	自己	敵
敵	敵	自己	敵	敵
敵	敵	敵	敵	敵

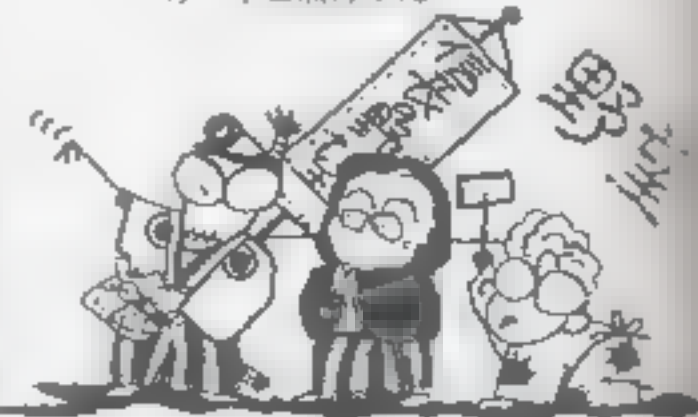
自己	自己	自己	自己	自己
----	----	----	----	----

替，支援前線領地，稱為次前線支援  
區。如能達成像圖六般有兩層保護的

純 支 援 區	次 前 線 區	前 線 區	敵 方

純支持領地，那這塊地，便不再須駐  
軍（仍可徵兵支援前線），只須佈  
高人民忠誠度防止人民暴動即可。  
（沒有駐軍，所以不會有兵變叛亂。）

玩信長，野望，最大的敵人不是  
別的，主要在於時間的變遷，自己年  
齡的增長。一年只有四次指令，光是  
練兵就不知得花幾年的光景，等到  
實力打別人時早已四、五十歲。如果  
不小心，可能就在你辛苦經營，即將  
一統天下時，不幸蒙主召見，含恨而  
終（信長約七十三歲左右死亡）大  
士地拱手送人，還找不著繼承人，算  
有儲存進度，也是個賴死的老頭。  
事無補，唯有從頭來過。想想如果  
你，不也氣得半死。



一戰成名





# Might and Magic II

/ 黃啓禎

## 魔法門II

完全攻略

各位玩家好，咱們又見面了。這一期因為篇幅有限，只說明 Woodhaven, Hillstone 城堡的任務。二座獨立地下城與部份大陸地圖。

Woodhaven 應該是你第一個到的城堡。記得帶 Castle Key (上期說明過)，不然會有大群土匪來找麻煩。這座城堡有很多寶箱、寶藏。你如果“借”一些來調頭寸，不久就會出現石巨人 (Stone Golem) HP250, AC=30，皮越硬又不怕法術，再強的武器打上去只是刮一些石屑下來而已，惟一能克制它們的是電擊術 (巫師 3-4 法術) 或 Storm Wand 的力量。最重要的一點就是，當你離開城堡，下次再來時，它們依然會記得你的隊伍而發動攻擊。這城堡惟一能拿的是位於 X2, Y11 的 M-27 Radicon，這是和結局有關的重要物品。接下來去 X9, Y11 找 Lord Hardell。若你沒有接受其他城堡的任務，他會給你四種任務，其中 page, squire 及 Knight 的任務大多是叫你去採一些裝備給他，這些東西在戰鬥中就可以得到，所以我並不多加說明。至於 Lord's Quest 則是叫你去採三把劍 Valor, Nobility, Honor。它們的座標分別在 A2-X11, Y2; D1-X0, Y8; D4-X14, Y11。都有人看守，必須打勝它們才能取得。把劍找齊後去見國王就可得到不少經驗。

在每座城堡都關著不同顏色的主教，這和拉曼達公主的任務有關，以後再詳細說明。在 X13, Y2 處有個人在賣藥水，喝了後可以去除正在執行的任務，在某些時候很有用。

下一個我們要拜訪的是位於 D4-X13, Y1 的 Hill Stone Castle，守衛和皇家動物園內全是怪物，沒事情可以去騷擾。X3, Y4 關著兩個特

別隊員，X31, Y4 鎖著紅主教。N-19 Capitor 放在 X3, Y13，賣除去任務藥水的在 X13, Y2。至於 Lord Slayer 給你的任務，同一項人多是要求殺死特定的怪物，在戰鬥時可能會遇到。而 Lord's quest 則是叫你去殺一個怪物，分別說明如下：Queen Beetle 位於 E2-X11, Y6, HP300, AC50，Serpent King 位於 E3-X1, Y6, HP400, AC60，會噴酸攻擊，傷害力約 50~200HP，要特別小心。Dragon Lord 位於 D1-X10, Y12, HP340, AC40，會發出閃電攻擊，傷害力約 40~500HP，殺了這隻怪物再回去見 Lord Slayer 就可以領賞了。

每座城堡共有三層，地下兩層除了一些可增加屬性的寶物，其他都是一些沒用的垃圾，而且限制東，限制西。這人種不能進去，那職業不能進去，純粹找麻煩，但我會在尾聲時附上地圖。

以下是兩座獨立地下城及大陸地圖的說明。

### 火山洞穴

位於 E1-X4, Y7。這地方全是熔岩，沒有避身術會受很大傷害。此外遍地寶石，還有不少魔法物品，低是不虛此行。在 X3, Y3 處有個寶石匠，可向他買加強法力法術。在圖上標明 1, 3, 9, 10 等訊息是有關元素之爪的相關位置，對於結局很重要。沙拉金礦坑：

位於 A2-X12, Y3，小心塌陷，會造成整個隊伍受傷，還會招來怪物攻擊。沙拉金在 X1, Y15, HP250, AC25，打勝他喝下泉水可年輕數歲。在 X7, Y2 可找到 Sir Kill 及 Jed I 兩個特別隊員。

至於戶外地區我就得要說明了。在 D1-X5, Y6 附近是樹子嶺新

區，進去就會全滅，但是 X5, Y6 可學到 Star Burst 法術，怎麼學呢？告訴你們一個秘密，在潘赫特城堡地下一層 X2, Y1 只要用一百萬金幣就可習得所有法術，這是城堡地下層惟一有用的地方。在 D1-X14, Y1 可找到 Red Duke & Dead Eye 特別隊員。在 B4-X12, Y12 到 X12, Y15 繞一下可找到不少寶石，在 B4-X10, Y1 可找到特別隊員 Sheman 與 Nakazana，至於在 B4 上的榮譽局，必須先去 1 號城 X14, Y8 找黃髮旅行社，再去 C3-7, 9 找 Ferry，他就會帶你乘船到島山，你就可以使用島上的設施，可恢復青春或提高某些屬性。若沒找旅行社就使用島上設備可能造成相反後果。在 D2 堡後果園內可找到一些水果，除了 X3, Y9 吃了會石化外，其他吃了可以增加屬性，但只能維持一回合的戰鬥，你可以吃下水果再去找守衛打架賺經驗。D2-X6, Y8 的曼達谷城堡也是神功，打一架可以賺一些經驗。在 D3-X1, Y14 有個 Lich Lord 抓住了特別隊員 Mr Wizard，只要打勝 Lich 就可以救他。他是最有用的特別隊員，但一天薪水要 50000 元，也是最貴的特別隊員。在 X7, Y13 有個老瘋子，只要給他 Cupre Doll 就會告訴你重要的情報。

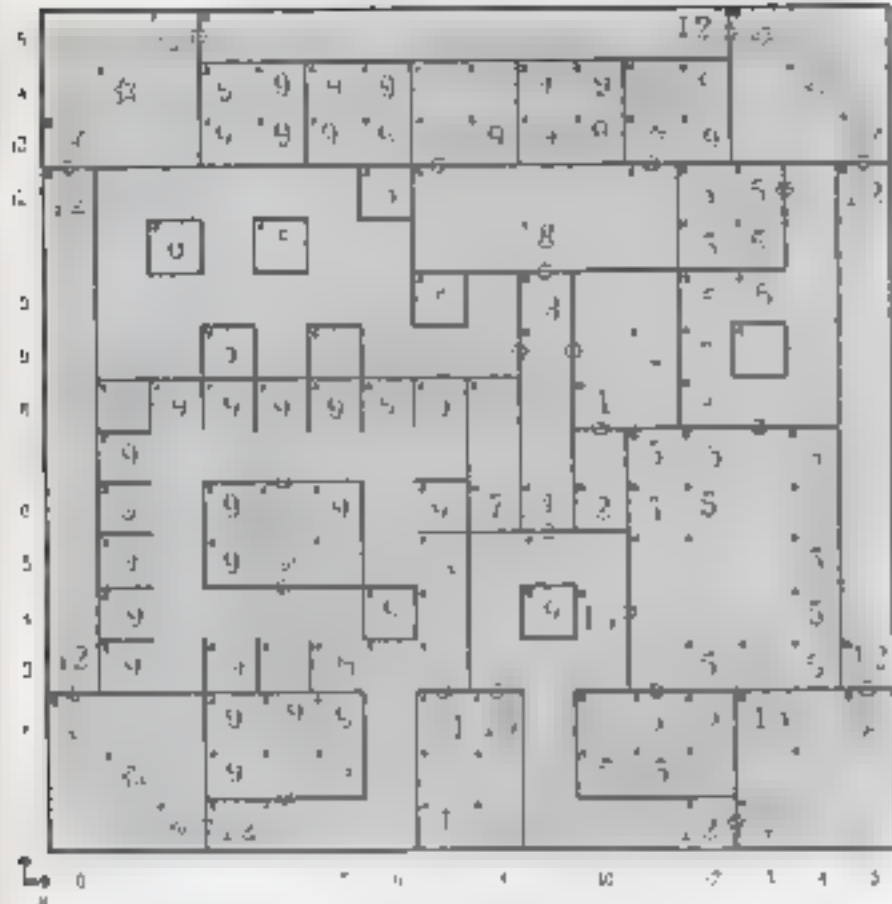
至於 Cupre Doll 則是在馬戲團贏得，馬戲團在 Day140-170 在 B2-X14, Y4 開張，進去有各種遊戲可玩，勝利即可得到 Cupre Doll。

註：最後，告訴喜愛 Wizardry V 的朋友，本人日前已結束那個水準相當高的遊戲。有問題可來信問我，請附回郵信封，並且在信封上請標明 Wizardry V 問題，可以較快處理。







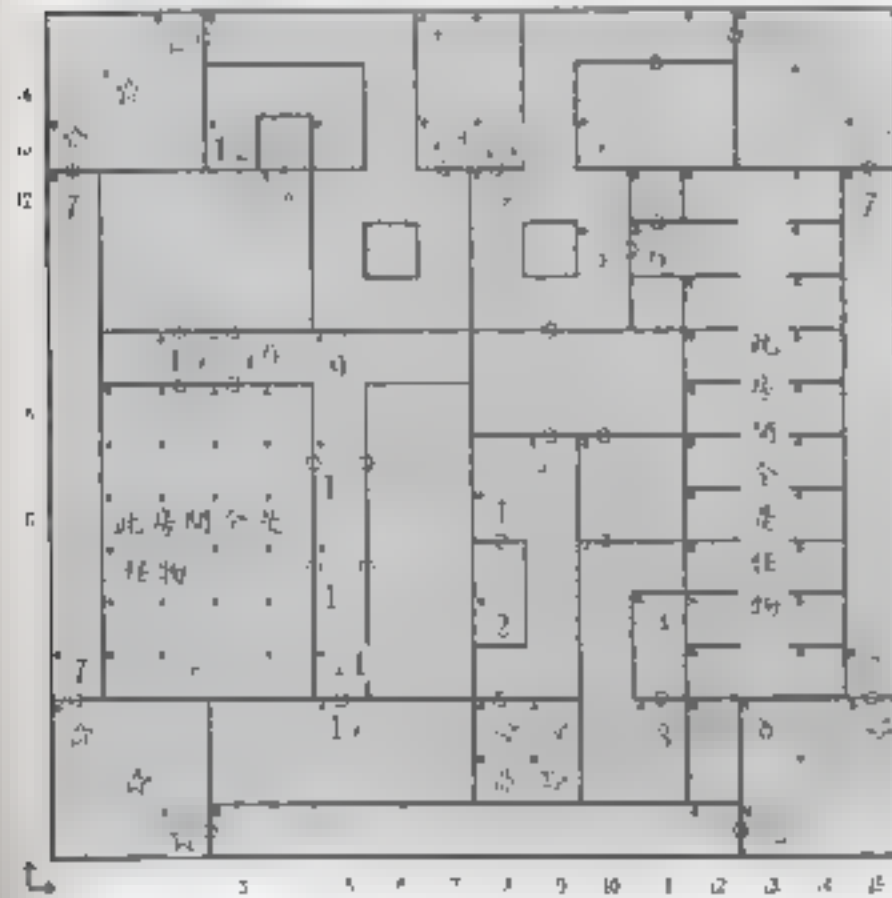


圖例 —— 牆壁 —— 門 —— 出口  
 —— 障礙 —— 牆壁 —— 障礙  
 \* 注意：1. 初始地圖 2. 初始地圖 3. 初始地圖 4. 出口

圖例 1. 初始地圖 X=3 Y=14

圖例 Castle Wood Haven

該圖2種地形：大樹4朵，其下5塊上堆滿了物品。牆一堵。  
 2. 27 Hadron 7. 砂粒的砂，牆一堵？ Lord Hordell  
 4. 城堡前院“樹”一堵，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品。



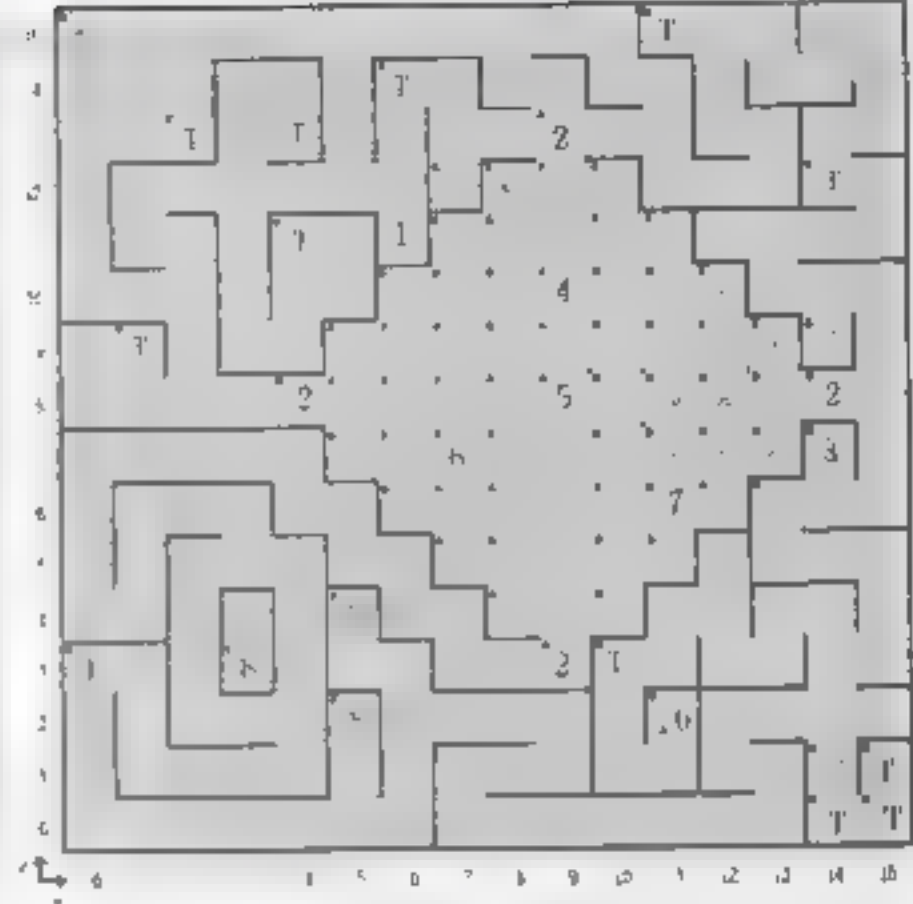
圖例 —— 牆壁 —— 門 —— 出口 —— 出口門  
 —— 障礙 —— 牆壁 —— 障礙 —— 障礙門  
 \* 注意：1. 初始地圖 2. 初始地圖 3. 初始地圖 4. 出口

圖例 1. 初始地圖 X=13 Y=1

圖例 2. 初始地圖 X=13 Y=1

圖例 3. 初始地圖 X=13 Y=1

該圖2種地形：大樹4朵，其下5塊上堆滿了物品。牆一堵。  
 2. 27 Hadron 7. 砂粒的砂，牆一堵？ Lord Hordell  
 4. 城堡前院“樹”一堵，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品。

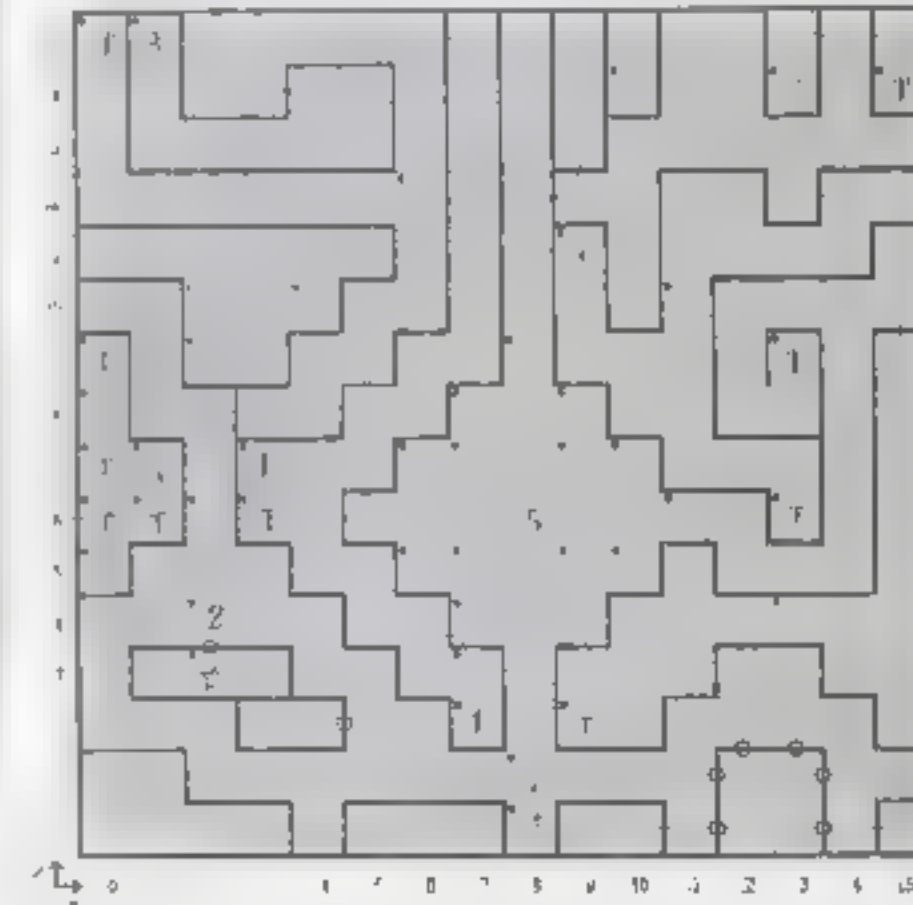


圖例 —— 牆壁 —— 門 —— 出口  
 —— 障礙 —— 牆壁 —— 障礙  
 \* 注意：1. 初始地圖 2. 初始地圖 3. 初始地圖 4. 出口

圖例 1. 初始地圖 X=4 Y=1

圖例 2. 初始地圖 X=4 Y=1

該圖2種地形：大樹4朵，其下5塊上堆滿了物品。牆一堵。  
 2. 27 Hadron 7. 砂粒的砂，牆一堵？ Lord Hordell  
 4. 城堡前院“樹”一堵，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品。



圖例 —— 牆壁 —— 門 —— 出口  
 —— 障礙 —— 牆壁 —— 障礙  
 \* 注意：1. 初始地圖 2. 初始地圖 3. 初始地圖 4. 出口

圖例 1. 初始地圖 X=12 Y=3

圖例 2. 初始地圖 X=12 Y=3

該圖2種地形：大樹4朵，其下5塊上堆滿了物品。牆一堵。  
 2. 27 Hadron 7. 砂粒的砂，牆一堵？ Lord Hordell  
 4. 城堡前院“樹”一堵，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品，其下5塊上堆滿了物品。



# SOS

救救我

## SOS信箱

下列發燒友有難，  
希望有志士仁人拔  
刀相助，彼等感激不盡！

# 新登場

有來頭

這次來真的！



嘿！感謝各位發燒友的鼎力相助，如令編輯部內信件，信件堆積如山，已沒有立足之地，編輯們只好搬走那上辦公了。

本人謹此代向各位發燒友致謝，如蒙各位繼續支持，定必竭誠為各位服務，如蒙不棄，請隨時賜教，定必竭誠為各位服務，如蒙不棄，請隨時賜教，定必竭誠為各位服務。

遊戲：[上傳...]

問題：在「魔獸世界」，如何處理的怪獸如何應付？

姓名：王亮傑

地址：北有古路原10740 羅斯第一  
段126號7F之三

遊戲：國王密使——密使的任務

問題：如何才能從他嘴裡出來？我  
不知道用什麼指令修它。

姓名：周昕

地址：[802]2 3 4 5 6 7 8 9 10 號

PC - C O L S

？如何操作？到何處購買

姓名：王俊傑

地址：[87]2-81、8

遊戲：幻想空間I

問題：要如何才能進入[?]的  
門呢？

姓名：梁威夫

電話：(02)249-9324

遊戲：魔神之吼

問題：打不開光之學的大門，找不到  
地獄。A品手支援。

姓名：鄭瑞寧

地址：北縣永和市永和路1段210號  
6號

遊戲：等侯故事II

問題：怎樣才可以拿到現場工具套件  
(field kit)

姓名：侯鈞元

電話：(07)3615034

遊戲：魔法門II

需要：所有物品的中文名稱，誰可用  
，和攻防等級

地址：台南縣將軍鄉西華村65之43  
號

遊戲：醫生也瘋狂

問題：手術中要自人體中取出什麼？

姓名：黃世剛

地址：臺南市好美里338號13樓  
A座

遊戲：[?]

問題：拿到三顆魔石後

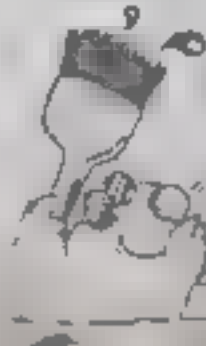
馬路邊

姓名：張瑞?

電話：(05)276-7612

1999

問題才這麼多而已  
——真不知道





# WAR GAME

## 戰術遊戲系列目錄

1. WARGAME之起源
2. 漫談戰略遊戲
3. 戰略遊戲—回顧篇
4. 戰略遊戲—規則探討
5. 戰略遊戲的無上心法  
—孫子兵法

戎馬春秋

新遊戲

等著你





# 戰略遊戲的起源

HCI

## ——戰棋

在大自然，各種生物依照著「物競天擇，適者生存。」的規律繁衍消長。但是，人類這種萬物之靈卻有自己的方法——戰爭。翻開歷史，到處都刻著了戰爭的傷痕。可以說人類的戰爭是歷史的一部份。在現代社會，由於人口衆多，人與人之間的競爭非常激烈，為了使自己不被淘汰，致勝之道是很多人研究的課題。對於戰爭而言，更是無此重要。要使戰爭帶來的人民、物產損失減到最低，唯一的方法就是早日結束它。而要結束戰爭最好的方式仍是戰爭本身。這就是中國人所謂的以戈止戈道理。

自有戰爭以來，人們就開始以各式各樣不同的方法在戰場之外模擬戰爭。這種行為的產物，就是棋類遊戲。這是人類一種很自然的行為。但因為戰爭一直不停地在進步，在古代的刀、槍、戰場到現代的飛機、坦克。使得這些抽象的棋類漸漸失去原先的風格，而變成一種較重智慧的工具。由於現代科學講究有系統有條理的方式，使得模擬戰場的工具有變得精密與確實，這就是現代的戰棋——一種以詳盡資料模擬戰場所作狀況的棋變活動。

目前在國外與香港，喜好戰棋的人不少。尤其在美加地區，早已成為一種新興的娛樂方式。許多人藉著和

友人同玩戰棋藉以連絡感情。因為一般戰棋通常至少需有二人同玩，有些還可以多人同玩。在台灣，早年曾有棋友聚會，所以知道的人不多。近年來由於討論軍事雜誌之不斷努力地介紹，才有較多的人對這種遊戲感到興趣。但始終要由香港或美國引進，國內很少有人販賣這種東西。

為何如此使人感到興趣呢？這要關有性的人性問題。有人說：遊戲中，並非每個人都能成為國家元首、

……度了。不管怎麼說，戰棋可

……港面情勢，通籌帷幄，找出突破困境的方法。此乃真實的戰爭社會中成功人的基本技能。

近年來，由於電視的普及。有人便將戰棋寫成程式，將一切複雜的軟體與者不必浪費時間去計算公式，

……今日人口密集的都市型社會中，可能不是件容易的事。而且戰棋必須要多人同時投入才能進行。但電腦的戰棋（以下通稱戰略遊戲），沒有時間地點限制。只要有一點時間，就可以坐在電腦前，與電腦鬥智，玩累了，還可以存下進度，改日再戰。

隨著被棋衆多愛好者的基礎，戰略遊戲也很快地地發展，已在衆多遊戲中有自己的一片天空。許多廠商不斷地推出新產品，以應付日益增長的戰略遊戲迷的需求。

在台灣，戰略遊戲近年來才開始……

總括來說，戰略遊戲是一種衝突、對立的模擬，在這種關係上找出平衡的規律以作為……

……



# 漫談戰略遊戲

撰寫 / Jean Hwang

自從有人類以來就有戰爭。因此有人為了更了解戰爭的本質，而開始以某些方式模擬戰場的情形。象棋與西洋棋就是這種觀念的產物。二次大戰後，有些人對於某些重大戰役還無法忘懷，而開始在棋盤模擬戰場的情勢，再定出一些規則，這也就是戰棋的起源。在二次大戰期間，戰棋遊戲深受許多人一時玩興，但規則繁雜，進行緩慢，時間冗長。數年前，APPLE家用電腦開始帶起風潮時，就有人將紙上戰棋搬到電腦上，這是一個巨大的突破。使得戰棋不再受時間地點人數的限制，隨時都可以玩。這也使它在遊戲軟體中佔了一席之地，也就是所謂的戰略遊戲。

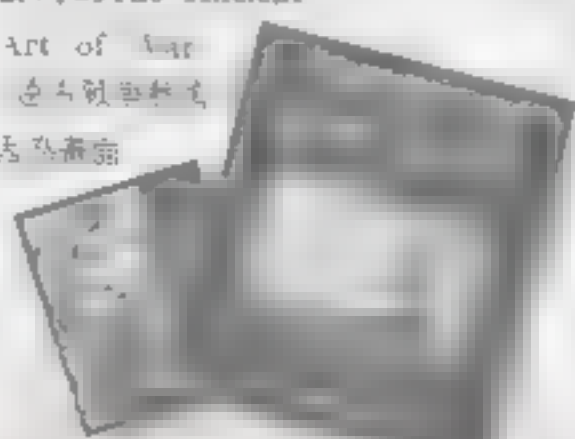
提到戰略遊戲就不得不提到SSI這家公司，最早它就是以戰略遊戲起家的，到目前為止已經出版了很多這類型的遊戲，大多是以二次世界大戰為背景，除此之外還有以南北戰爭、現代戰爭、歷史戰爭為背景。SSI戰略遊戲的特點是結構嚴謹、規則詳細，幾乎可以模擬戰場的任何情形，就因為如此，使得初玩者不得其門而入而喪失了興趣。此外，圖形大多以軍事上的單位符號、畫面非常單調。而且SSI公司也不改此種風格，使得許多遊戲除了戰場資料不同外，看起來都差不多。但是對於喜愛戰略遊戲的玩家而言，這倒是無關緊要，因為戰略遊戲的趣味在於使玩者投入電腦假想的戰場中，賦予他指揮的權力，對抗電腦扮演的敵軍，而獲得某些現實中不能得到的成就感。而程式設計者為了加強真實性，莫不在遊戲資料上大費苦心，以真實的武器特性，真實的歷史來做遊戲的背景資料，使人有如回到當年的戰場，相形之下，畫面美觀就不怎麼重要了。SSI的

● 遊戲 ● 1988 ● 10 ● 10

64執行，目前在IBM上可執行的只有Mech Brigade、Kampfgruppe、Warship、Redlightning等遊戲較著名。其中Mech Brigade、Redlightning是2D的，其他遊戲則都是3D的，其中包括了最新銳的現代兵器，Kampfgruppe和Warship則分別以二次大戰中的陸戰與海戰做背景。但這些遊戲因為難度太高，一般玩家難以引進，只有少數人藉由私人管道自己購進收藏。



除了SSI外，美國還有其他公司也製作了不少不錯的战略遊戲。Microprose向來以優質遊戲出名，例如Gunship、F-19隱形轟炸機、Nato Commander、Crusade in Europe。其特點是操作簡單，很適合入門者。Broudbound公司的The Ancient Art of War也是這類型的遊戲，分別是以古代戰爭為背景。



看出古代人的戰爭方式而受人歡迎，進而又出版了海戰篇，但沒有前一代那麼受歡迎，因為實在太難了。



Avlon Hill是另一個以戰略遊戲為主的公司，但其較為台灣玩家所知的遊戲只有Under Fire，這是一個以二次大戰做為背景的新戰鬥遊戲（以飛機為戰鬥單位的戰略遊戲），受到許多人喜愛，為了服務愛好者，Avlon Hill公司陸續出版了一些資料片，可以使玩者以其他戰場、不同的背景來進行遊戲。最近幾年，日本的軟體商開始開拓美國市場，日本光榮（KOEI）公司的三國誌，信長之野望，成吉思汗也進入了美國的遊戲市場。這些在日本極受歡迎的戰略遊戲，在美國卻不如預期上的受歡迎，可能是東西方觀念的差異所致。反而在台灣，這些遊戲卻受到不少人喜愛，尤其是三國誌，可能是因為其遊戲是以中國為背景，使人倍感親切的緣故。

戰略遊戲的種類很多，但大致可分成兩大類，方格式與六角格式。以六角格式最常見，大部份戰略遊戲都以這種形式與玩家見面。以下為了說明方便，大致分成以下幾類：純戰略遊戲，策略性戰略遊戲，角色扮演戰略遊戲，科幻戰略遊戲，歷史戰略遊戲，這只是大略的例分，也有些遊戲混合數種類型或自成一格。



## ①策略性戰略遊戲

這類類型遊戲除了要考虑軍事因素外，政治、經濟、士氣也對遊戲的勝負造成影響。舉個例子來說，二國志，信長之野望即屬這類型。玩者必須在戰爭之餘鞏固民心，與其他諸侯交涉，訓練武力，建設自己所統治的州郡，提防部將以增強己方力量。有時還可能受天災、瘟疫影響而遭受損失。而玩者所扮演諸侯，屬下將領的個人屬性也和遊戲有關。

可以洞悉敵人的軍情一覽，高力度的將領戰爭不易失敗。這使得軍事

過政治、外交等方案。

The Balance of Power是以型在勝利、征服。而是平衡各種集團的力量，減少戰爭爆發的危險。這就比國志還難了，也是對玩者的政

策、外交等

## ②角色扮演戰略遊戲

在戰略遊戲中加入角色扮演因素

強調了故事性是這類遊戲的特點。

以《魔獸世界》為例，其

中，玩家可以選擇不同的

職業，如戰士、法師、

盜賊等，每個職業都有

其獨特的技能和屬性。

## ③純戰略遊戲

完全以正確的軍事沙盤推演方式來進行遊戲。所有的戰鬥單位都是以現代的團、旅、營、連表未來。有些還模擬不同國家的軍事編制單位為範

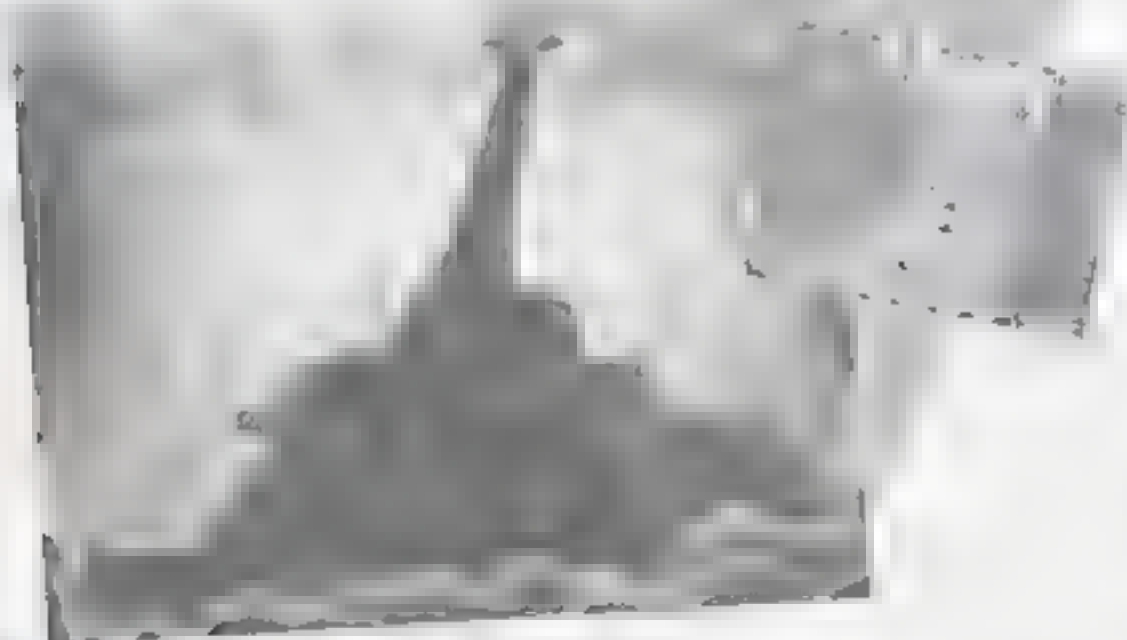
型戰略遊戲特點就是說明非常詳細，武器種類、地形影響、武器移動角度、目標是否移動、障礙物的影響，還要考慮到指揮單位間連絡。可以說是真實戰爭的縮影。如果沒有相當的軍事常識，可能會玩它不動。但是，這類型遊戲趣味性最高，因為所有的沙盤因素都操在玩者手裡，不必受電腦左右，完全看玩者的戰略而下。而遊





## ④ 科幻戰略遊戲

將戰場搬到未來，以太空船、雷射炮代替坦克、大炮。各種假想的武



器，光子炮，粒子分解炮，時空爆彈都在你的控制下與敵軍一決勝負。但這類戰略遊戲不多，僅以Origion出

版的Origion II為例，這輛全自動控制——堅強的坦克——仇者的任務就是在已接近指揮中心前推毀之，以整個部隊的力量。榴彈炮、重坦克、氣墊船、飛彈車、機械化步兵，每個單位都有其獨特的性質。必須有效地佈置才能發揮最大戰力。但那輛叫OGRE的坦克敢上門單挑（敵方只有一輛坦克）也非省油的燈。它的主副炮加起來將近十管，還有百發百中的導向飛彈，更可怕的是它的人工智慧程式，幾乎和人類一樣精明。因此，要打勝戰還要花一些頭腦。這是一流標準的六角格戰略遊戲。玩者必須了解各單位的武器射程、移動速度，以及地形、障礙、陷阱、陷阱、陷阱，真是件難度頗高的戰略遊戲。

## ⑤ 歷史性戰略遊戲



過去的戰爭，是目前軍事家借鑒題材。新舊重現過去的戰場，可以了解戰略史的演進。近代的戰爭中，最常拿來做戰略遊戲題材最多的，要算是二次世界大戰了，包括歐洲戰場、北非戰場、史達林格勒之役、南太平洋戰場都被拿來做為戰略資料，其又以諾曼地登陸戰最熱門，包括

人多的還有SSI的Kampfgruppe, Battlegroup, Field of Fire, Operation Market Garden, Avion Hill, the Under Fire等等遊戲。

起點，是美國近代所犯最大錯誤

此出而進的下場。因此也有一些公司

的V C到最近的NAM, Conflict in Viet Nam。這類遊戲的特點是敵人主役無比兇猛，而且更難適應、陷阱

最，還不一定能殺死所有敵人，對於

在對這場美國內戰很感興趣，很幸運的，這類遊戲還不少。SSI的Shiloh, SSG的American Civil War的評價都相當高。

也出版了很受台灣地區玩家歡迎的Joan the Arc(聖女貞德)，是一部結合了動作、戰略、歷史的佳作。而且評價非常響亮，很適合初學者。

今年，戰略遊戲有很大的突破。那就是Modem的流行。因此EOA出版了一個Modem War，可以讓電腦站站與遠方的朋友較量一番。不必自己與死板的電腦程序作戰。在戰勝之時，想像戰船被敵方人的表情所帶出的有趣的事。此外，SSI今年推出了兩項大製作，就是Red Fighting和Over Run。兩制都是以今日的世界做為戰場，所有的武器都是最新式的，包括最近出現的B-2隱形轟炸機在內。可惜，台灣的玩者都無緣玩到

來兩軍沒有分別，而OVERRUN只有APPLE版。很奇怪的，SSI的戰略遊戲到現在還是以APPLE為主，大概是美國人還捨不得放棄APPLE吧

略遊戲，只是想告訴大家。除了動作、RPG，還有這麼一類遊戲。以往

氣憤，只有一小群玩家自己在研究。

起玩家們的注意，進而喜愛這種訓練



**戰略選股 回顧篇**

真正類的遊戲，雖不至三國出品的不多，但是它的影響力，則是無窮深遠。就以一個「SWAN的」三國說來說，其出版至今也有廿多年了，三國遊戲也還有當年，可見其威力。我也是個「老手」，不過我還是和各位「新丁」一起口頭「戰略遊戲中

**康 康 記 食 館**

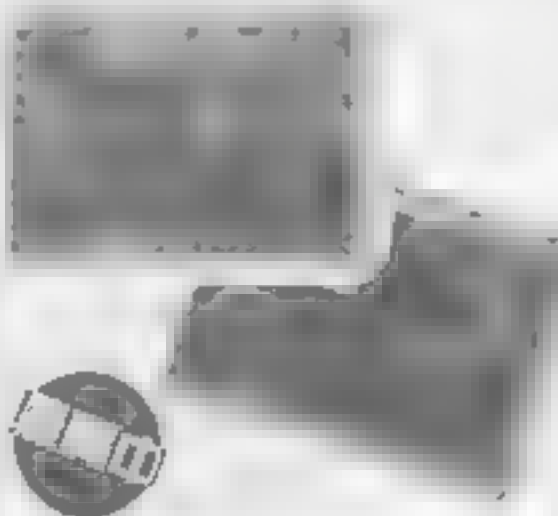
## (一) 眼鏡蛇計畫

這是一個以歐洲為戰場，以美軍和德軍為主角的諾曼第之役。你一定還記得，一個開始，兩軍就一若在北  
方（地圖）各形成一條斜線，這個遊  
戲，可以算是一個「典型」的戰略遊

說，只要您能對敵方（假設你連美軍）火力較弱的部隊加以突穿，就應該可以很輕鬆的占領南方的城鎮；再利用本身的優越條件（盟軍的兵力比德軍多，且擁有強大的海空力量），要讓

3. 1997年，某市发生一起重大交通事故，造成多人伤亡。事故发生后，有关部门立即启动应急预案，组织救援。事后，有关部门对事故原因进行了调查，发现是由于驾驶员疲劳驾驶所致。为吸取教训，有关部门决定在全市范围内开展交通安全宣传教育活动，提高驾驶员的安全意识。

報刊帝國人決聖



## 一 銀河帝國大決戰

本遊戲有一個最大的特色，就是「很耐玩」。我自從第一次接觸它，到現在「已經」封「了好久」，才真正「封」（當然是全勝）。本遊戲內容非常豐富，陸、海、空一三

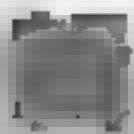
，因為單單海軍，就有六種之多。可是若要有龐大的軍力，要占領城市、陸地，卻又缺不了陸軍。至於空軍，我通常把它拿來做偵察之用，在戰鬥上，似乎並非「必需品」。

就因為它兵種多，土地大，尤其玩到100回合以上，速度會愈來愈慢（尤其當你兵力充沛時），除非你有「超人」的耐心，否則，會「久玩不厭」的人也不少。

附帶一提的，就是本遊戲中，勝負的判定，是看兩邊的玩家，主，因此，建議你的對手等級不要弄得太高，最好低於70，否則，要輸。

破口大罵，這真不可能呢！（筆者

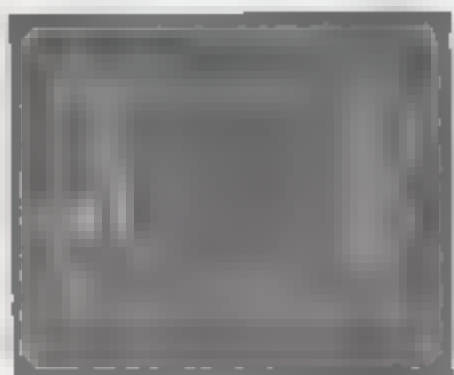
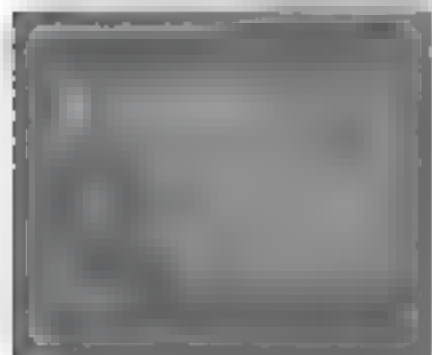




## (二) 信長之野望

本遊戲是結合了外交、經濟（農業、防衛措施等），以及軍事戰略的遊戲。你一開始，只擁有一塊土地，在這個群雄割據以及各諸侯互相勾心鬥角的局勢之下，你唯有在一開始先購買足夠的兵力（通常開始時的物價最低，然後隨時間改變越來越高），並且善於利用外交手段，才有可能奪得「幕府將軍」的「寶座」。

本遊戲無論在「小」動畫上，或人物資料上，都算是相當好。尤其它的困難度比同類型的三國誌要高，因為假如你運氣不好，說不定玩都沒玩到就被人家攻下來了。但是，這對於「雄才大略」的各位，應該是一項「合理」的挑戰吧。



## (四) 三國誌

本遊戲是「中」或「上」等為時代背景，共分三個時期，而各個時期，都有不同的諸侯任各位挑選。而依照各位所選之諸侯，又有其不同的困難度。這對於各位來說，每一次，都是不同的嘗試，也是不同的挑戰。

我從去年買「三國誌」玩到現在，都快成了「老手」了。前陣子，我問「呂」都認為，要有足夠的兵力，才一定有利，告訴各位，我玩過，很少打仗，幾乎都能很輕鬆的「統」天下。用什麼方法呢？告訴各位，「多」訪多用「指令」，多降低敵





人忠誠度（一開始很少有100的忠誠度，除了關羽和張飛，多花些錢，包你不用吹灰之力就可拿下多數的郡縣」和「郡縣」還有「點」多利用敵人相互間的戰鬥，通常我獲得忠誠度100的大將，就是用這個方法。

各位，你是否還想像馬濤、呂布這些並不太受到各位「喜愛」的諸侯為你的代表人物嗎？假如你選過，你一定會為你找不到好的軍師而「苦惱」吧，再告訴各位1個「公式」，就是在曹操的頭上有一個「X」的「T」，「X」，你不妨把他「招」過來，（一開始第一時期他在董卓那兒）。相信他可以助你一臂之力。還有一點，如果各位玩「高難度」（困難度10），建議您不要「挑食」，所有將領能招就多招一些。因為搞不好關羽的200人軍都會被在一些名不見經傳的將軍的手上吧！

## 天地通曉

## 值得品味的佳作



## 伍聖女貞德

本遊戲是一個以英法百年戰爭為時代背景，以法國為舞台的戰略性遊戲。它有一個比三國誌更「高」的特點——就是其戰鬥畫面完全脫離「三國」的呆板表達方式（如用數字，或是只用聲音來表達），而用活潑美麗的動畫來陳述。

遊戲一開始，以貞德為主角，但至法王登基，重點就在查理十身上了，而貞德就成為了「將軍」一般的角色了。

本遊戲除了有漂亮的畫面，真實的故事背景外，它更有其外交戰略的「可看性」，因為它不但可以和敵人談判，更可以派殺手去「執行命令」。更妙的是，你還可以有皇室審判的權力，更擴充了您的權力。

相信各位已經玩過好幾次三國了，但你的速度是否夠快呢？希望你別再「苦惱」了。



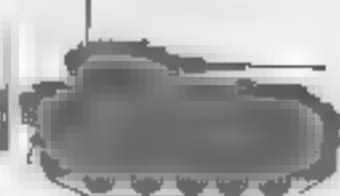
以上五種遊戲，相信各位應該很熟悉。這些遊戲，有「高難度」或是先立自己於不敗之地，然後再來對外求「發展」。不知各位是否曾經想像自己是一個身負重任的軍事將領，帶領著自己的兵團和幕僚，以完成某一項「時代」的使命。相信，戰略遊戲會使你有這種感受，假如你還沒玩過戰略遊戲，何不試試看呢？



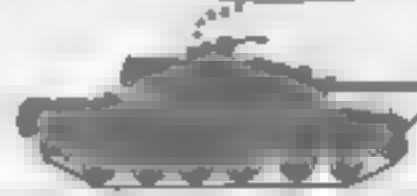
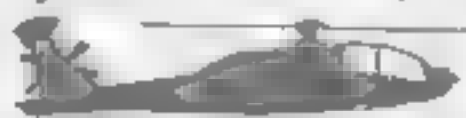
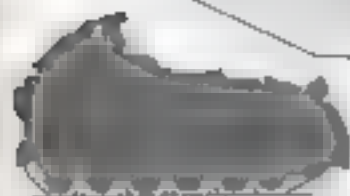




# Kampfgruppe



戰力有夠瞧吧!

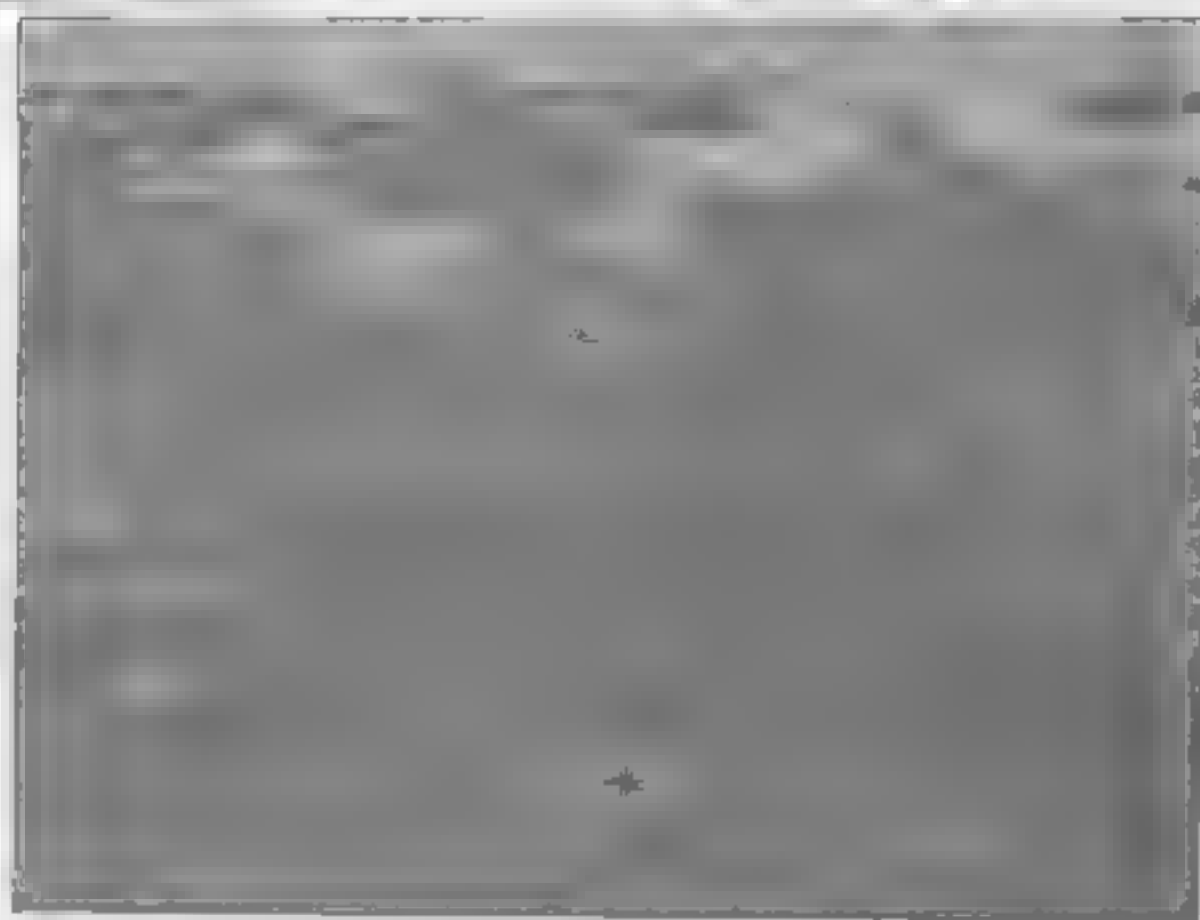
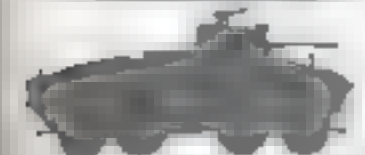


## 戰略遊戲 規則探討

### 勝!敗!

就看

你的



### 第一部份 武器效果 計算公式

當一個單位向另一單位發射武器時，摧毀敵人的戰然率可分成兩個部分來討論。其中一部份取決於距離，炮口初速與目標的裝甲強度。另一部分則是一組獨立的參數，和距離無關。

我們將分別地介紹

和距離無關的參數：地形與其他影響

兩個單位都停止不動，而且沒

有障礙物阻礙視線時，擊中率與

距離有關。但是，會有其他因素，

如地形影響，會降低擊中率。如下

下說明。

擊中率再乘上單位武器數量所得的乘積。例如 5 輛坦克可擊毀敵人二輛坦克，十輛坦克就可能擊毀敵人四輛坦克。也就是說一個單位的武器數量愈多，擊毀敵人的機率更大。當然，這是在武器配備相同時的情形。

#### (2) 單位移動速度

如果開火單位移動速度很慢，擊中率將除以 2。速度愈快，擊中率將愈低。若兩個單位都在移動，擊中率將減為一半。若兩單位皆以 20

#### (3) 地形影響

如果目標存在保護作用的地形內，森林、城市、掩體，靜止不動，擊中率將只有 1/3。

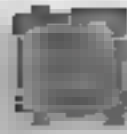
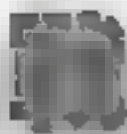
#### (4) 輪廓影響

擊中率是和車輛輪廓成比例的，輪廓愈大，愈容易擊中。拿個比方，用槍打大象與老鼠，那個容易中？

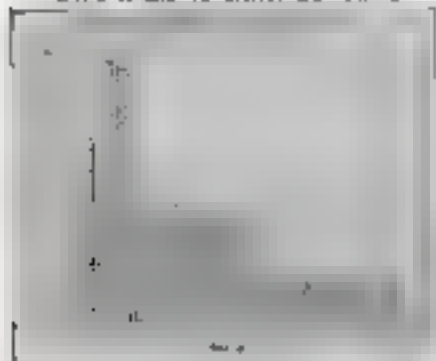
#### 2 和距離有關的參數：距離、裝甲強度與武器種類

這部份參數決定於距離，發射次數，武器穿透力與裝甲強度。其關係相當複雜，故以圖表示。在圖一和圖二，最上面的曲線是發射 4 次的擊毀百分比，而最底下曲線則是首次發射





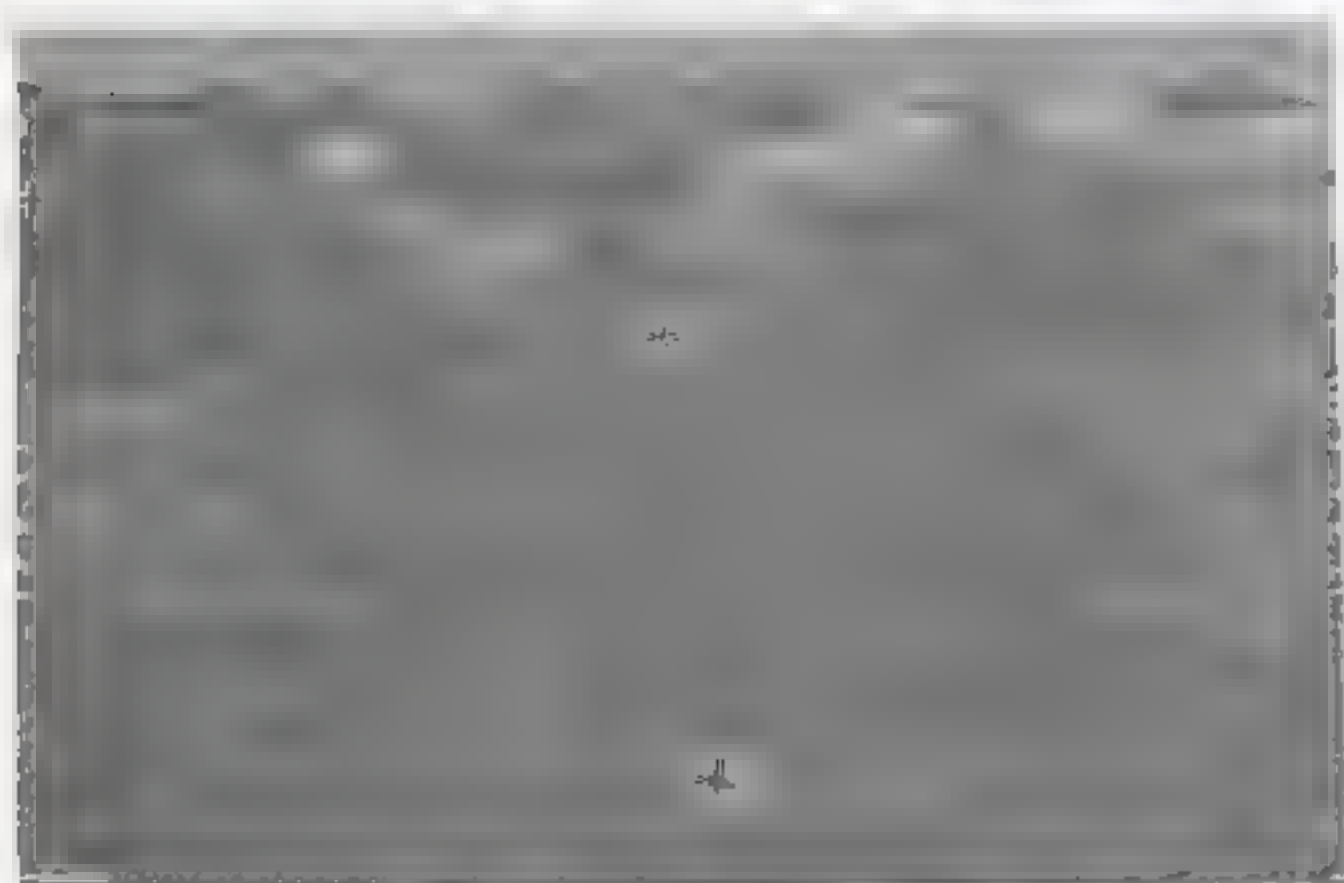
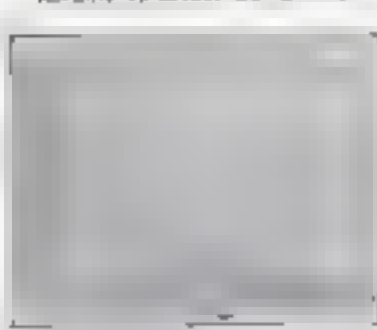
TOW3 ATGM vs armor 36 with 3



Abrams vs Armor 2 5th 3



Abrams vs Armor 36 5th 3



的擊毀百分比。圖一是主力戰車對一般輕裝甲車的擊毀率，圖二則是主力戰車對主力戰車的擊毀率。比較兩圖可明顯的發現，敵人裝甲愈厚，擊毀率愈低。而擊中率也隨目標距離的增加而降低。

#### 反坦克飛彈 (ATGM) 擊毀率

以上說明也適用於反坦克飛彈，但有一點不盡相同

1. 首次發射的擊毀率為30%

2. 目標是否移動不影響擊毀率

3. 若發射單位已遭受攻擊，擊毀率將降到1/4

#### 步兵單位

由於步兵單位有良好的地形掩護，(不會有人笨到離開掩護，給敵人打穿坦克) 所以不必擊中，也能

受傷害。因此，讓步兵停留在空曠地

了解以上各種公式後，下面將討論一些戰略。

#### 10. 戰術要領

彈盡糧絕在戰鬥中是致命的。因此要如何以有限的彈藥造成最大的戰果是最重要的。首先，不要浪費炮火在不易擊中的目標，例如：移動中的目標，躲在掩護的步兵單位。其次，等到敵人接近時再開火，太早開火的結果不但會暴露己身位置，還浪費不少彈藥。第三，將彈藥快用光的單位後撤，以免造成無謂損失。第四，視線不清時不要發射。單位與目標之間

#### 2. 目標攻擊優先順序

當同時出數個目標時，首先選擇危害最大的目標，其次，選擇正以側面或背面朝向你的單位，因為裝甲車的側面、後面裝甲較薄。第三，集中炮火在一個目標上，不要輪流攻擊數個目標，這會降低擊毀率。

#### 3. 反坦克飛彈單位

被砲方反坦克飛彈單位攻擊時，你可以——攻擊每個反坦克單位，這和上面所說的相反。因為反坦克單位一遭受攻擊，準確度會大減。雖然無法擊毀他們依然可以降低對我方的威脅。等到對方飛彈用光(反坦克單位只能攜帶16枚飛彈)，再加以摧毀。反之，我方使用反坦克飛彈時，應先以攻擊移動目標為先(因為目標動與否，均不影響反坦克飛彈的準確度)。另一部較有利的方式就是：在攻擊其他單位的目標發射，等他轉向時，準確度已降低，(因為要重新裝填)。反坦克飛彈的特點就是不因發射次數而改變，這是它的優點，也是缺點。

#### 4. 步兵單位

步兵單位是步兵的利器。 LAW)，但只能在與坦克處於同一格時使用。善於利用步兵可以造成很大效果。使用步兵單位時，應將數個步兵單位集中，在敵坦克進入時，等敵坦克進入時，合攻擊。另一個方式就是讓裝甲車搭載步兵，在重砲解除保護下，步兵單位，步兵單位，步兵單位，在方格，放下步兵開始攻擊。

對付步兵有幾個方法 1. 搭載人員的裝甲運兵車，在車輛步兵是英雄無用武之地。2. 在步兵於平坦、空曠地形時攻擊之。步兵最脆弱。3. 如果有必要將步兵陣地，先叫炮兵單位實可降低其攻擊力。



# 孫子兵法

心法

L.L.Y

歷簡單直接，句句都是真理，不像儒家動不動就扯上仁義道德而實際上卻百無一用。中國人如果真能重視孫子

坦白追求真理的態度，那麼今天我們

孫子兵法不但追求勝利，而且主張追求廉價的勝利，殺人盈野，血流成河，不戰而屈人之兵，使敵人不戰而敗。想要達到這個目的，最重要的兩個手段就是伐謀和伐交，如果您會

一種避免打硬仗的上策。這些方法都是為了追求勝利並且保全實力，目的是以全爭天下，留侯論中寫到「項籍自戰自勝，而輕用其鋒，高祖忍之，養其全鋒，以待其敗。」就是這個意思，所以孫子兵法中說，「百戰百勝，非善之善者也。」

孫子兵法博大精深，要加以詳細解釋，所以我們口說其中幾點出

一本孫子兵法吧，我認為解釋最好的是王建東所寫的孫子兵法思想體系精解。（非廣告）

如果都開軟體世界雜誌的熱門遊戲排行榜，您一定會發現戰略遊戲在國內排行榜上幾乎總是名列前茅，而有關戰略遊戲內容的討論，也是歷久不衰的。

從軟體世界創刊號到現在，幾乎期期都有，這種情況在國外恐怕是很難見到的。為什麼戰略遊戲在國內這麼受

孫子兵法，明瞭孫子兵法中的戰爭原則後，不但能幫助您輕鬆贏得任何

反而會使您因為思考而得其無限的喜

後，將來不論您在戰場、商場、情場

實在不小呢！

孫子兵法共十二篇，起於始計，終於用間，共一萬餘字，為文簡練平易，不像論語、孟子那樣難讀，以一個高中生的程度而言，可以說是毫無困難，不過小學六年級而已。孫子兵法可以說是「一本很「坦白」的書，沒有中國人慣有的做作，譬如始計篇中有一句：「兵者，詭道也。」軍爭篇中有一句：「兵以詐兵，以不勳。」說得多



# 孫子兵法



## 人戰于房門

**計於安戰事** 謀略的準備是成功的基礎，而出其不意攻其不備更是獲勝的不二法門。不論在任何戰略遊戲中，你都要掌握計於安戰事。譬如說在戰爭上古代藝術中是要奪軍旗，七海雄風中是要佔領皇冠，擊沈旗艦。國志中最重要的就是不斷一個諸侯的繼承，而計於安戰事永遠消失。確定目標後就可以擬定適當的計畫，向目標邁進。

**動其地戰** 當你攻擊時，要動員足夠的力量，並速戰速決，使敵人智者不及謀，勇者不及救。運用這個原則，我在《國志》中最後一個時期的演習到滿，結果只花了十年十個月就統一了天下，敵人連攻擊的機會都沒有。

**全勝及進攻** 不但要打勝，還要保存實力，因為還有別的敵人在旁邊虎視眈眈呢！方法就是多用謀略，像《國志》中召降敵人的將領，在信譽上要有保證，買下他的地，

**先聲奪人** 也就是知己知彼，並且培養自己的實力。像信長之野望中，最初的幾年幾乎都用在發展上，但一經一戰，一戰之後，就只是時間上的問題罷了。

**守其地戰** 保守穩重的戰略叫正，大膽冒險的軍事行動叫奇，達成奇正變化的方法就是運動。像《國志》中你可以先把自己的大部份兵力調走，引敵人來攻，再增援回來攻擊敵人的後軍，就是一種由運動來造成奇襲的例子。

**攻其不備** 要攻就攻，要跑就跑，完全掌握了主動，並且能迅速集中力量，展開一場會戰，所以在戰略遊戲中，你最好讓你的機動力優於敵人。

**在開戰前** 一定要多考慮，就像下棋時你在吃掉別人的棋子前，先要看看自己有沒有危險一樣。

**戰爭的準備** 像在戰爭上古代藝術(Ancient Art of War)中，各種形式的防禦，體力的消耗，地形的影響等，就是行中的常識，別的遊戲中也有類似的規定，需要多加了解。

**戰爭的地形** 譬如說平地易於通過，丘陵適於攻擊等。

**有勝無勝** 要使敵人的力量分散，最重要的就是隔離敵人。隔離可分為有形和無形兩方面，有形的方面可使敵國間產生摩擦，可以切斷敵人的支援，可以把敵人調虎離山，可以一部份他打敗，大部份等等。無形的方面可以降低敵將或敵軍的忠誠度，使其在力量上減弱。

以上說了這麼多，但基本的思想就是瓦解敵人，而不是殺死敵人；磨滅敵人的力量，攻擊敵人的弱點，而不是跟敵人硬碰硬。只要記住這些原則任何戰略遊戲都難不倒你了。

各位有事有愛的軟體世界朋友們

，當你們玩著《國志》時，可曾想到那是日本人的產品，當你們玩著《要塞》出自孫子兵法的戰爭上古代藝術時，可曾想到那是美國人的作品，在寫場刊，

呢？希望各位玩家們不但學習最新的電腦知識，更要對中國固有的知識多加了解，如此才能由學習外國人，變成超越外國人，創造屬於中國人的作品。



與去年冬季「**世紀帝國**」此類策略  
 類遊戲一樣，**《羅馬全面戰爭》**也略嫌重複，像  
 是整個系列「**擴充了「半戰馬戰艦的**  
 個新元素」此外，亦加強了「**建造新的**  
 戰艦建造」，而公司將先前最「**的遊戲**  
 「**羅馬帝國**」與「**Sea Fleet**」，  
 「**」**類為成功的遊戲，並被山次風連加  
 上「**在遊戲中**」，不過，不論「**本**  
 系所設計者，而「**羅馬大帝**」厚了  
 「**」**，方便而作逆得流暢，故省略了  
 「**策略功能設計**」，諸位玩家在遇到這  
 「**」**，「**」**洗手間或老闆微服出巡時  
 「**」**，可能感到相當不便，而「**」**其中不足  
 「**」**處

本遊戲的玩者人數，其最佳設定值為3，可選擇任何電腦或人類對手的組合。每張對手的等級有標準級、專家級兩種。選定對手後，便進入設定效率等級的畫面，在此你可以依喜好來變換自鎗的生產效率及戰鬥效率以重創對手。任何對手組合下，這兩種效率均可增減以決定對方的作戰實力。本遊戲甚至可使用數據機（MODEM）來傳至檔案。

第 10 章 数据库系统



## 百戰天龍系列連載

零的地圖，因為其造型富於變化。這些隨機產生的世界主要由島嶼所構成，並擁有衆多可資防禦的海上航路。整張地圖共計5684格（58×98），如此龐大的未知世界正等待玩家的開拓與征服。



上所有的城市數目，通常有65至70個之多，玩家的遊戲起始城市亦一覽無遺。此城「非靜即動」，為遊戲初期的立足點。電腦在「交戰」的處理方式上相當簡潔，每個移動單位之戰鬥範圍僅為環繞其四格的八格區域而已。當作戰單位移至新的地帶，所經過的區域即此為其「交戰」範圍。探索的地區，亦仍能事在一片漆黑的夜幕之中。所謂「撥雲見日、重現曙光」，便是此遊戲喬治的最佳寫照。

本遊戲有許多指令使遊戲進行得  
更為順暢，諸如設定飛機巡邏型式及  
戰鬥飛機航路等等。在空戰游戏中，電  
腦龐大，玩起來費時甚久，若使用上  
述指令，可節省不少寶貴時間。筆者  
目前懶拈力邀兩位好友同來一戰，在  
彼此的軍隊尚未面對而短兵相接之前  
，便足足花掉了一個晚上。可見個中  
世界是如何地龐大。就算你個人單挑  
兩位電腦對手，自個兒「打通關」，  
遊戲的進行速度雖然加快，亦得耗費  
相當時日才能結束此GAME。

#### 四、計劃生產物資並重

其大要為諸位玩家介紹的是：遊戲的精華所在——生產。生產的成敗，攸關帝國的興衰，請諸位立即整理筆記，劃點並加眉批。OK，現在可聽我娓娓道來：凡是經你攻佔的城市，均能生產 單位的各種戰鬥體。內含城市生產產兵船、聖迭藍、青板、

巡洋艦、戰艦及航空母艦。知道「生產什麼」及「何時生產」，是邁向勝利成功的不二法門。每種戰鬥單位有各自不同的生產時間，例如生產一支陸軍耗時最短，僅需6回合，而生產一艘戰艦則耗時最長，約需60回合。此外，一旦城市生產某戰鬥體一單位後，再生產同一單位，生產時間將更短，此乃該城市生產力提高的緣故。舉例來說，第一度生產陸軍及戰艦等需4回合及50回合而已。

本遊戲戰鬥座位的種類繁多，令人目不暇給。陸軍的移動速度最慢，一次只能一格，戰鬥機每次移動一格，最遠航程可達20格，陸軍遠程每次移動一格，外軍飛機，可一次移動兩格，空軍砲台，可一次移動三格，空軍砲台，可一次移動三格，空軍砲台，可一次移動三格。附錄「戰鬥座位整理表」。



只要你將自創的軍隊移至敵軍位置上，一場驚心動魄的戰鬥即自行展開，無須人為操縱。電腦會詳評衡量兩方有關受損程度、戰鬥力、目標弱點及運氣等優劣戰勢，然後公正裁斷勝負。負方被殲，從此在戰場上消失，絕不至於像散兵般往四方逃竄。此外，俗云：「明槍易躲、暗箭難防」，一艘載6支陸軍的運兵船，極易被砲匿在畫面黑暗角落，守株待兔的敵方守軍擊沈。故移動任何戰鬥單位均須小心翼翼。對敵方城市大可不必留情，盡你所能加以攻佔以作為後勤補給基地。收復之城市皆是PC轟炸機城市的殺手，他們可摧毀敵人岸邊的頑抗武力，極具戰術價值。

## 六、運籌帷幄，觀美可成——

國強段。首先，玩家們必須探索自衛的領土並建造運兵船以兩翼初步攻取

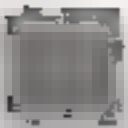
擊擴大行動。其次，待敵安，再斷計畫以對付敵車。雖說「攻擊」與「防禦」雖在實力上不矛盾。然而，現處這和氣之身，急著去「不擇手段」何，尤不見勾踐臥薪嚐膽十年生髮教訓，越為軍，玩家們出戰前訓練，趕緊去拆奪，該贏的，不棄時地，兵和戰已才是，本所效關遊戲的成敗，「建造什麼」、「在何處建造」等兩項關鍵，將決你是否能昂然邁入最後階段、掃蕩邪魔。

玩此遊戲可充分發揮玩者本身戰術修養及戰略哲學。筆者採用的「陸軍——空軍——戰艦」三合一方式。一開始先生產陸軍以探勘未的領土並乘機攻佔中立城市。有人說：「產戰鬥機，因其具有航程遠等優點，最適合勘查任務。」筆者並不贊成此種作法，因為戰鬥機除不能攻擊海上外，在「空軍——海軍」這階段產陸軍時，何況時效是第二階段作戰中所不可或缺的。在陸軍打點完畢後，我生產了1至2艘運兵船，準備起這幸福——將兵將往——得勝之地——建一座——要著手於地理——

艦隊戰艦——為我發電報站、偵察城市後——使就地取材——且又有生產陸軍，如此一來——人才才能交換——親、我知驅逐艦的製造所高，以為——不能回轟破子——在魯他鄉——和平的船舶——便成了——開始，有否沒待意生產什麼——可以考慮。連日來的實戰經驗，了解唯有巡洋艦及較輕的聯合艦隊，能掌握制海權，使你成為真正的霸主。他們可輕易地擊沈任何戰艦或潛艇，而更主要地能——擊、沉頭隨地防禦反城市通道——更拍頭善舉足輕重的——事。

玩此遊戲已不——丁——把兩位電腦——生效率，合計為本人的一倍——而筆者仍能與其勢均力敵，天下，可見上述策略之精妙。





「勝者吃虧久，心平者平。」出於此，我亦不願棄。

## 七、摩西十誡、這你勿記一

茲提供珍貴秘訣如后，盼諸位細自琢磨、傳我衣鉢。

1 搭乘運兵船的陸軍，欲離艦對港口城市發動攻擊時，須盡可能接近該城、從海上開火。如果你自恃陸軍精力旺盛，硬要他們在陸地急行軍，朝港口城市苦戰前進，你將立刻噴到西直港最幽藍時，請一試。一旦大軍攻克城市後，建議玩家們先生產陸軍，以壯軍容。

請參閱海軍艦隊戰艦以列：敵中堅硬的障礙。故，能在將敵中堅硬的障礙中兵力糧長莫及之處，當敵軍見狀氣喘吁吁，聲嘶力竭時，便可下令巡洋艦及戰艦列陣開炮。當然你得為該船艦預先選擇一個易於攻守的停泊位置。

2 如果你想規避敵方陸境上的守軍，「主轉北上至聖節城」非「上、下」，不得不碰頭時，請格遵「真兵必勝」兵法。亦即即敵方操身而過時不輕舉妄動，恭請他們先行攻擊。由於此招頗具心理侷限效果，通常對方會嚴陣以待，靜觀其變。此時，中便「呼嘯而去」，上「為上」，不過此招在海戰上並不管用，諸位可謹慎行之。

4 作戰中遭遇敵方航空母艦時，切莫讓戰心驚，只消派遣一艘巡洋艦或戰艦前去迎戰，保證高奏凱歌、捷報頻傳。航空母艦較易擊沈，而其搭載的戰機飛行中較難應付。這「曾經北馬地」與「上、下」的高性能戰機一向有「冷面殺手」之稱。是故諸位必須加強運兵船護航艦隊的質量，以免遭受不測。

3 云：「螞蟥捕蟬、黃雀在後」，奉勸諸位忙著開疆闢土之際，隨時注意大後方以策安全。龜裂對手在爭奪制海權上可說是無所不用其極，其運兵船隨時會出沒在你的後方。

戰艦一經「上、下」，其後方那些原本臣服的島嶼，恐怕早已改旗易幟了。

6 戰鬥機和巡洋艦或戰艦列式執行任務時，其聯合戰力極為驚人。諸位可先派巡洋艦或戰艦「上、下」，然後再「上、下」巡洋艦或戰艦。此種「搜索並摧毀」(Search and Destroy)之戰法，對克制敵方運兵船卓具成效。

請就近選擇軍線港口以修理船隻。因為受損船隻若拖運至後方維修後再重新投入戰場，需時甚久，對軍

的巡洋艦或戰艦，縱使處於待修狀態，亦能抵禦敵方運兵船外任何船艦侵犯。若能增加防範運兵船的艦艇，則此法不失為確保港口安全的有效輔助措施。

8 城市的生產項目須適時變更。當你「上、下」或「上、下」前線城市時，改產船艦及戰鬥機。新攻佔的前線城市則擔負起生產陸軍的重任。此乃因為運兵船不可能千里

跋涉趕回後方去補充兵源，故若在前線就地徵兵，始能遇阻敵軍的挑戰。

9 俗云：「總時務者為俊傑」。在你尚未有厚實的堅甲利兵之前，切莫以卵擊石、去染指敵方的軍事重地。一旦你有絕對把握再行征討，方為上策。

10 狠下心腸拒絕敵軍投誠而將其趕盡殺絕。奉勸諸位切莫心存婦人之心，今日倘若是你系在他們手中，斷無倖存之術。筆者非奉學高好施，並非冷酷無情之人，但被四十餘小時遊戲經驗後發現，陸軍根本不感念吾「以德報怨」之崇高襟懷，亦不「同仇敵愾」一番兩次扯我後腿，致使吾軍連遭挫敗。這是慘痛教訓，望諸位牢記，若不信邪，可嚐試看看，你將領略收服數千里的滋味。

十誡已然述畢，諸位若不過癮而尚有求索，筆者還有一言相贈，那就是「趕緊掏腰包去購買」。此遊戲雖「上、下」，卻「上、下」，值得諸位玩家品味珍藏。



附錄 戰鬥單位會經表

	陸軍	海軍	空軍	陸軍	海軍	空軍	陸軍	海軍	空軍
速度	1	5	2	2	3	2	2	2	2
裝填點數	1	1	3	3	3	8	8	12	12
傷害點數	1	1	1	3	1	2	1	3	3
攻擊力	1	1	1/2	1	1	1	1/2	1	1
防禦力	1/2(1)	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1
轟炸力	No	No	No	No	No	Yes	No	Yes	Yes
產數量			5支陸軍				8架戰機		
初次生產	6	12	30	24	24	42	15	60	60
回合數(2)									
每次生產	5	10	25	20	20	35	15	50	50
回合數(3)									

註 1) 此指艦隻轟炸的能力。

註 2) 此指生產率為50%下的生產回合數。



告訴大家一個好消息：RPG俱樂部開張了。

我們兩個就不遺餘力的推薦RPG：撰寫說明書是不用說了，平時還經常寫稿介紹新的RPG遊戲給大家，甚至先拼活拼的玩遊戲寫攻略解答。可是最近我們檢討了一下目前的狀況，發現情形並未改善，不是有的RPG曲高和寡乏人問津，就是玩家問題一大堆，搞不懂如何探險。更何況，雜誌上的攻略聽說居然被拿來當小說看，真是令我們哭笑不得。

我們在難過之餘，和老編討論了一陣子，終於決定開辦這個屬於RPG愛好者的園地，希望在我們的辛苦耕耘之下，能吸引更多的勇士來加入我們的陣營，更希望俱樂部中逐期介紹的各種資料，能給各位對RPG的廣大世界感到陌生、惶恐的新手們一個深入而有體系的介绍。我們期待有一天各位都能像我們一般，不論遇到任何的新RPG都能馬上熟悉，立刻上手，不再迷惑不知所措。

每個月的RPG俱樂部中都包含了下列專欄：

#### 1. 每期一怪

每一期介紹一種或數種RPG中常見的著名怪物，為各位解釋其特性、由來、威力等，使您在面對戰鬥時不再恐懼。

#### (2) 啊呀裝備店

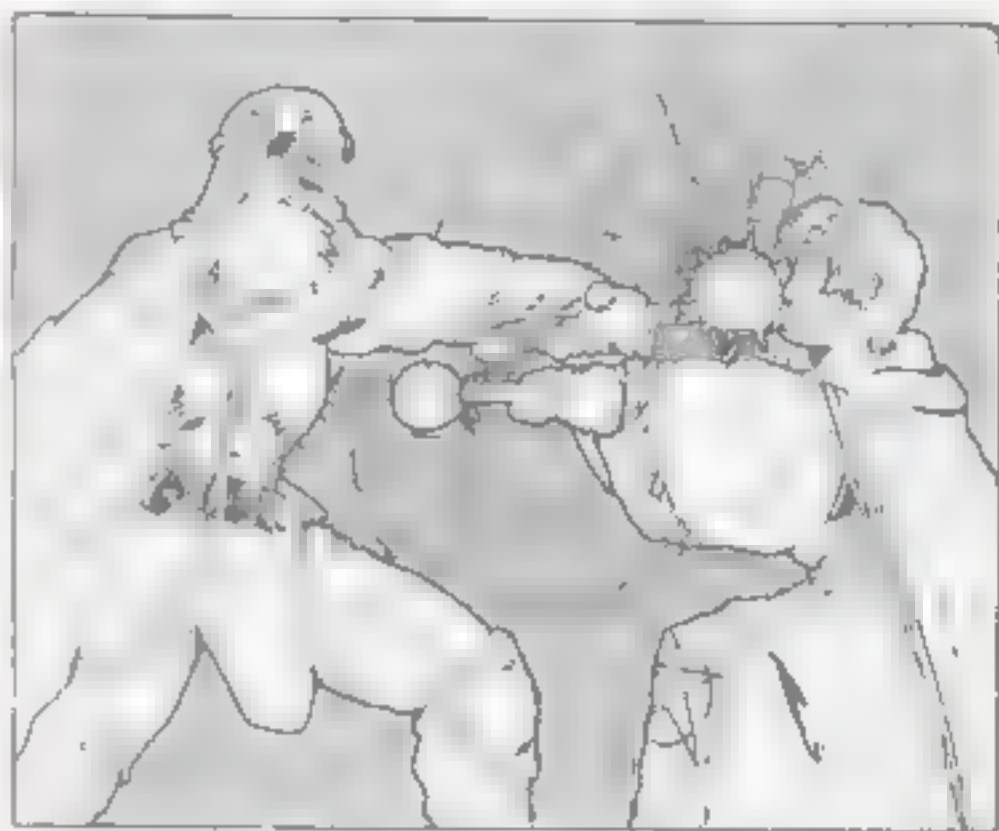
由愛好試驗武器的店老板為您介紹各種在RPG中出現的武器、盔甲、防具等。

特性、用法、每次介紹的裝備數量不定。

#### 3. 出爐大法師

它主要介紹各種在RPG中出現的

## 告訴大家一個好消息



## RPG俱樂部開張了

-Lord Jean & Y.M.J.

神奇法術，讓各位在魔法術法與魔咒法術時事半功倍，不再搞得亂七八糟。

#### 4. 冒險前習班

本專欄不定期刊出，為您講解冒險要訣、生存之道、地下城探險要點等，教您基本的PRG進行方式與技巧。

#### 5. 華山論“Game”

這是當紅的專欄，需要靈使我地下這和它的怪獸與魔法等，受本欄非常重視與您的寄寓，歡迎

大家一起來發表歡笑。

RPG是個廣大、奇妙而樂趣無窮的世界，假如你從未玩過RPG，我們衷心希望您能加入我們的冒險行列，若你玩過RPG或者已是個RPG生手/老手，更加歡迎您每個月準時參加RPG俱樂部，看看我們店老板的種種慘狀，大法師的糊塗妙招，也希望各位能從專欄中獲得您想要的RPG常識，向RPG高手之路上邁進一步。



# 每期一怪

凡是 RPG 就少不了怪物，形形色色、特性各異的怪物們不僅在 RPG 中佔了極重的份量，對 RPG 玩家們也是一門重要的學問。所謂知己知彼，百戰百勝，若能對怪物的特性、弱點瞭如指掌，在與牠們對戰時就能洞察機先，先發制「怪」，贏得每一場的勝利。

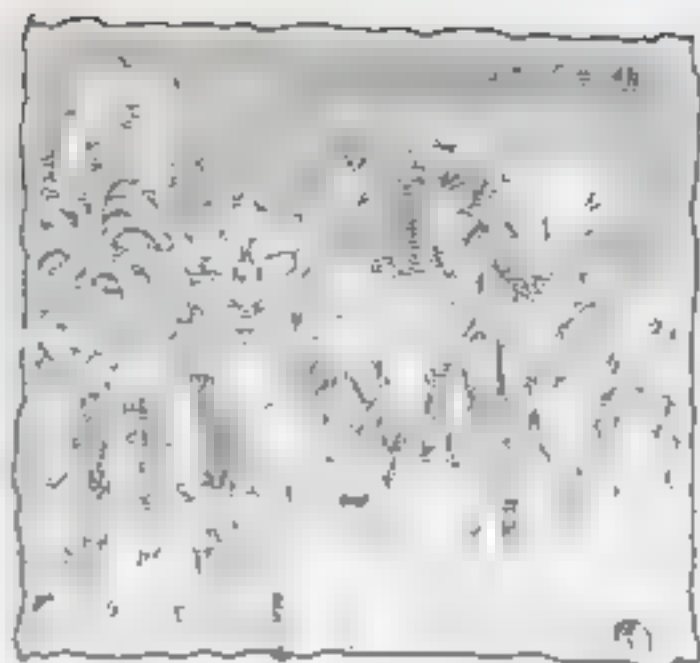
RPG 發展至今，雖然尚未制訂出一套固定的怪物體系，但是有許多著名的怪物一直被各個 RPG 所沿用著，在各遊戲中其基本特性也未作很大的改變，因此得以在此做一完整的介紹與解說。

在介紹各種怪物之前，先了解一下怪物的分類是很重要的。怪物雖然種類繁多，但依其基本屬性仍可大略分為下列幾類：

①Humanoids 類人生物——人類、精靈、矮人、地精等等，都算是類人生物。類人生物的特徵是有手腳四肢，用雙足站立，具有相當的智識，能使用工具和武器作戰。由於類人生物較具適應性，因此可從事各種職業，所以同一種族的某類人生物可能具備不同的特性，如戰士和法師之別等。

一般來說，類人生物可能是最易對付，也可能是最不易對付的敵人，需格外小心。通常類人生物最怕火焰和雷系的法術。

②Undead 不死生物——任何死後復生的「生物」，都算是不死生物。如殭屍、骷髏兵、巫妖等。這一類怪物全都非常邪惡，而且具備一些可怕的能力，如腐蝕、吸等殺、吸屬性、傳播疾病之類，而巫妖、吸血鬼之類更能夠使用強力的法術。由於被邪惡的力量所喚



醒，所有的不死生物都懼怕神聖的法術、牧師的解咒（Dispell）能力，以及代表光和熱的火焰系法術。不死生物的確是可怕的敵人，但高等級的牧師和強力的法

師是它的剋星。

③Ghost 鬼魂類——和不死生物不同的是，鬼魂類怪物大多是由於產生的，如怨靈、惡魔、邪靈等。鬼魂類怪物包括鬼魂、惡靈、邪靈等，雖然種類不多，但通常不易對付。鬼魂類怪物具有和不死生物相同的弱點。

④NON Life 無生命類——怪物中最奇怪的一類，這類的怪物都是由魔法或超自然的力量所造成，包括了石像（Golem）族、雕像（Statue）族等。無生命類是最難對付的怪物之一，因為它們攻擊力強，無所畏懼，又不能以普通的方法消滅；衝擊可能是比較有效的法術，而衝擊性武器大概是對付無生命族最有效的武器了。

⑤Animals 動物類——動物類的怪物大致上可分為兩種，一是原來就凶惡的動物（如獅、虎等），是某些普通生物或昆蟲的大型版（如巨鼠、大蜘蛛、大蜈蚣等）。動物類的怪物大多不難對付，但由於內容繁雜，無一定的對付方法。

⑥Dragons 龍族——龍是 RPG 中最可怕的生物之一，它的生命力強，防禦力高，能噴出烈焰、冰雪或強酸，有時還能施展法術。龍的種類也很多，從剛出不久的小龍到黑龍、

赤龍、金龍以至太古龍王（Lord of Ancient Dragon），各有其特性與攻擊方式，必須特別小心。通常法術對龍要比刀劍有效，若你得到了屠龍劍（Dragon Slayer）之類的神兵利器就另當別論，但它能一次攻擊所有隊員的噴火（Breath）仍需相當注意。

⑦Demons 惡魔族——代表絕對邪惡與黑暗的惡魔族，在大多數的 RPG 中都是最可怕的敵手。惡魔族身強體壯，擅用攻擊魔法，即使是徒手攻擊也具有極強的傷害力。惡魔族包括石像鬼（Gargoyle）、各種惡魔以至於惡魔王（Demonlord），是一種一種難纏，對付惡魔族的法術是光對付其魔法，再以高等級的戰士攻擊之。除非你有很大的勝算，否則直接和惡魔族用法術對決是極不明智的。

⑧Creatures in Legend 傳說中的生物——多來自於各國的神話傳說，雜處居半，其中又以希臘神話中的生物最多。飛馬（Pegasus）、獨角獸（Unicorn）、巨人（Troll）等都屬此類，而蛇髮女妖梅杜莎（Medusa）、地獄犬（Hellhound）和半人馬（Centaur）等則是其中較著名的幾種。傳說中的生物多半不大好惹，有些還具有特殊能力（如梅杜莎的石化），能不惹就不惹，否則最好以法術攻擊之比較保險。

⑨Other 其他的生物——有些生物由於其種類特殊自成一種，無法明確分類，就歸到這一類中，如眼魔（Beholder）、黏怪（Slime）、食人植物（Man-Eater Plant）等。本類怪物由於混雜甚多，難以概論，對付方法不一，只有留待以後再一一介紹了。

以上就是 RPG 中所有怪物的大致分類，是否對你有所幫助呢？我想應該有的。以後我將按期為各位依此次序和字母介紹各種怪物，敬請期待！

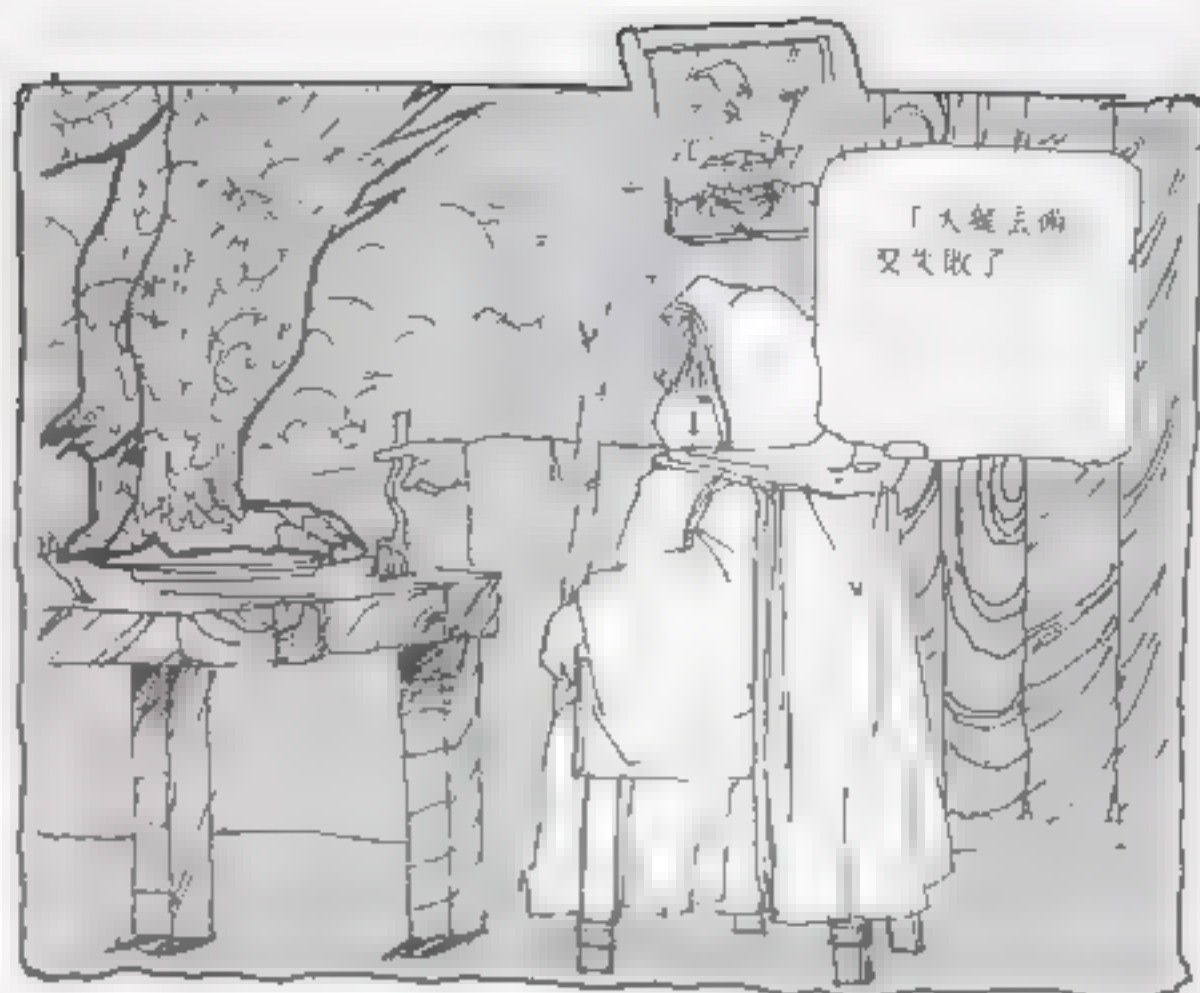


各位好！我是出櫃大法師，從現在起我將為各位講解 RPG 中的魔法，使各位在面對眾多亂七八糟、名稱各異的法術系統時不再昏頭轉向倒行逆「施」。喂，你一直沒聽過本法師的大名？說來慚愧，雖然我是個博通魔法經典的大師，卻老是把治療法術施成毀滅大法，因此至今沒有一支冒險隊伍敢找我加入，所以知名度才直打不響。廢話少說，不然老媽又要扣我的稿酬了，現在就讓我們一起進入玄妙神奇的法術世界吧！

法術是 RPG 中最複雜的一部份，每個 RPG 都有它自己的法術系統，即使是同性質的法術也可能名稱完全相異，因此在查閱法術時以其性質來區分才是正確的方式。由於法術這門學問太過繁雜，這次暫不說明任何法術，先來為法術分個類吧！

所有的法術約可分為四大類，  
1. 戰鬥用法術——顧名思義，戰鬥用法術乃是在戰鬥中專用的法術（有些法術如召喚元素防護力場等等可能會例外）。戰鬥用法術可大致分為三類：攻擊性（Attack）魔法，戰略性（Tactical）魔法和防禦（Defense）魔法。所有可直接殺傷或毀滅敵人的法術都可歸到攻擊性魔法中，而一些能輔助戰鬥、促使我方勝利的法術（如增強力量、加快速度、降低防禦力的法術等）則是戰略性魔法，這種魔法沒有直接的傷害力，全視施法者的運用而定。至於防禦性魔法，則是指所有能抵擋敵方攻擊減少我方所受傷害的魔法，像力場術、防護壁、魔法盾之類都算是防禦性魔法。

2. 醫療性法術——除了戰鬥用法術外，對生存最重要的法術大概就是醫療魔法了。從最簡易常見的治療



法術、治療石化術等都是醫療性法術。最初級的醫療性法術多是治傷、解毒之類，易學常用，以後則漸次有較強力的治療法術和治療癱瘓、瘋狂等狀況的法術。醫療性法術是絕對需要的，因為隊伍不可能完全不受傷害。

3. 探勘用法術——除了耐性和記憶力之外，有許多用於探勘旅行用的法術也是冒險者的最佳幫手。探勘用法術的範圍相當廣泛，從探索地下迷宮的照明法術、繪地圖術、羅盤術等到深奧的偵測性法術、傳送法術和穿牆術等無所不包。這些法術的用途都各自相異，難度不一，卻也都為冒險者們所愛用。

4. 其他類的法術——有極少數的法術無法歸類或是都可以歸到以上的三大類法術中，便可視為「其他」這一類法術。像「解除法術」(Dispell) 就是一個好例子。這類法術也是難度不一，彼此相差甚大的。

法術的分類大致如此，下次我們要討論攻擊性魔法，可不要缺課逃學了。什麼，你要和女朋友約會？到時候你敢不來我就賞你一個「綠色極的咀咒」，讓你馬上戴頂可愛的綠帽子！可不要造成「末日禁咒」……多謝大家的捧場，我們下回見了，我去啦！（轟……）

# 出櫃大法師







## 啊達裝備店

大家好！我是「啊達裝備店」老板「啊達老怪」。這幾年來我在各RPG中開店營業，買空賣空一吸不，是小本經營，不但賺了不少錢，也接觸到許多稀奇古怪的東西，培養了許多的經驗，因此今天才能昧著良心一吸不！是誠懇誠懇的惠老編之邀來此主持這個專欄，為各位介紹RPG中的種種裝備。

通常剛步入冒險生涯的新手們最欠缺的就是對物品裝備的常識，不是用錯了武器，就是好壞不分，胡穿亂戴。由於篇幅不多，無法詳加解說，只有先為各位大略介紹裝備的分類。

所謂裝備，就是泛指一切會在RPG中用到的物品，包括武器、護甲、盾牌、特殊物件、魔法裝備等。以下是大致的介紹：

1 武器 武器可能是RPG的裝備中占最多的一種。幾乎所有中古時代的兵器都有可能會在RPG中出現，不過其中最常見的還是劍（Sword）、斧頭（Axe）、釘頭鎚（Mace）、長柄武器（Pole Weapon）、長程武器（Missile Weapon）等幾類。

護甲 護甲的種類要比武器多得多，但若以一般遊戲自己設計的神奇護甲可就不一定了。護甲可大略分為布衣（Cloth）、皮衣（Leather）、鐵甲（Metal）、魔法

軟甲（Scale Mail）和板甲（Plate Mail）等，防護力依次增加。

(3) 盾牌 盾牌因大小和質料的不同而有不同的防護力，通常防護力最強的是士兵用來守城的塔形盾（Tower Shield），防護力最弱的是小圓盾（Buckler）。對老練的戰士來說，盾牌能提供相當的防護力；某些特殊的盾本身也具有攻擊力，像冰城傳奇中的龍盾（Dragon Shield）和附有尖刺的盾。

(4) 特殊物件 特殊物件本身內容相當複雜，只能大略分為數類，這其中又包括是否附有魔法或本身是否具有魔法之分。通常可依下列方式區分：

①Potion藥劑：裝有藥水的小瓶子，喝下藥水後有各種功用。

②Scroll卷軸：上載各種法術或資料，可直接用於施法、抄寫法術或參閱資料。

③Amulet護身符：配戴後可發揮各種保護的功能，或直接用於施法。

④Treasure珠寶：除了本身的價值之外，有些珠寶也具有特殊的功效，通常帶在身上就可得到其功效。

⑤飾物：包括項鍊（Necklace）、戒指（Ring）、皇冠（Crown）等，應是裝飾設計而有不同

防護力。

⑥Staff法杖：有些杖上附有法力，可用於施法，通常是法師專用的物品兼武器。杖可分短杖（Rod）、權杖（Scepter）和法杖（Wand, Staff）等。

⑦樂器：不論是否附有魔法，樂器本身都算是一項藝術品。樂器共有：豎琴（Harp）、號角（Horn）、曼陀林（Mandolin）、笛子（Flute）等數種。

⑧照明用具：在沒有光原的黑暗區域前進時，照明用具就成了冒險者的救命寶貝了。各種照明用具的持續時間各自不同，計有火把（Torch）、油燈（Lamp）等數項。

⑨旅行用具：旅行用具中包括了各RPG中出現的各種稀奇古怪，僅用於冒險旅行途中的裝備，如：辨明方向的羅盤，在無梯子的地下迷宮中往上爬一層用的鉤子，用來觀看地圖的水晶球…等，不勝枚舉，將來有機會再一次為各位做一介紹。

以上就是所有裝備的簡介，你是不是有些概念了呢？下次我將為各位講解武器，歡迎準時參加，不過可不要因好奇過度而靠得太近，否則…（哇！……）



# 羣山論 GAME

1 問 角色扮演遊戲對付魔王最具威力的武器是什麼？

答 PCTOOLS

2 問 年輕的冒險者最怕的對象是什麼？不管隊伍等級多麼強都對他無可奈何？

答 望子成龍的父母親

3 問 當你練過數小時奮鬥，終於衝破層層關卡面對最終魔王時，最怕發生什麼事？

答 停電！！

4 問 請問在荒野遊俠最具「勇氣」的行動為何？

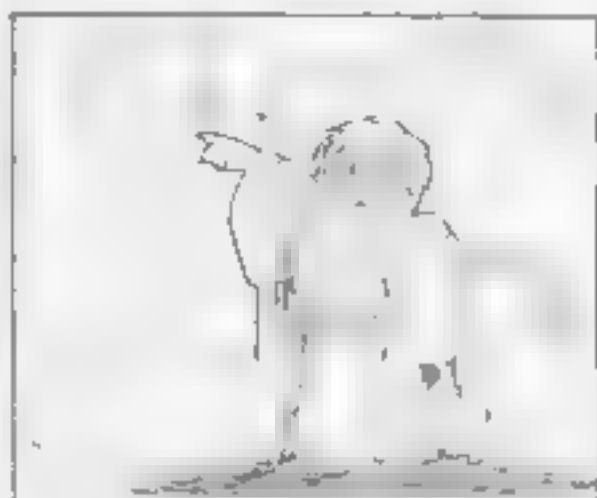
答：拿電腦砸「邪式反人自機器人」。

5 問 對付特別棘手最無恥的方法是什麼？

答 把他身上的金錢裝備剝光，再把他丟到隊伍前面當擋箭牌。

範例：

請在正面註明地址，並在背面大作下寫明大名和電話，謝謝！



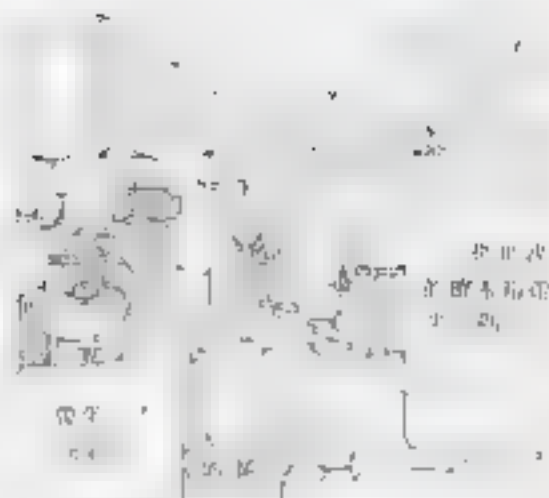
姓名：  
電話：

如果你在怪獸變化的地下迷宮旅程，慘烈的善惡決戰之後，是否感到心力交瘁，疲憊不已呢？歡迎你來這個刊物作個「遊戲之聲」，希望透過「遊戲之聲」，與大家來交流，這次由於我們稿件不足，只提供了這五則「遊戲之聲」和數篇漫畫，希望大家的努力能使它更好！因此，我們尋求：最誇張、最滑稽，和 RPG 有關的——

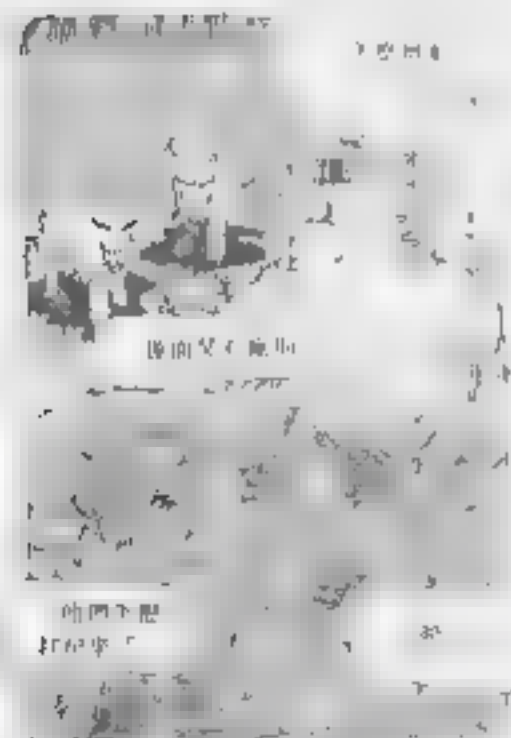
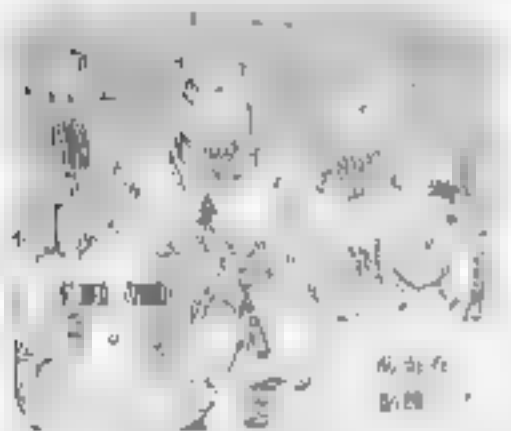
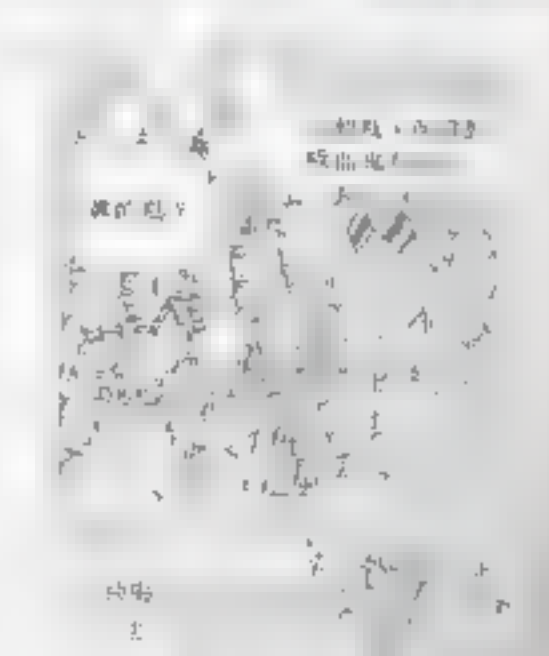
(1) 感想、笑話、「遊戲之聲」等，50～100字。

每單格或四格漫畫。

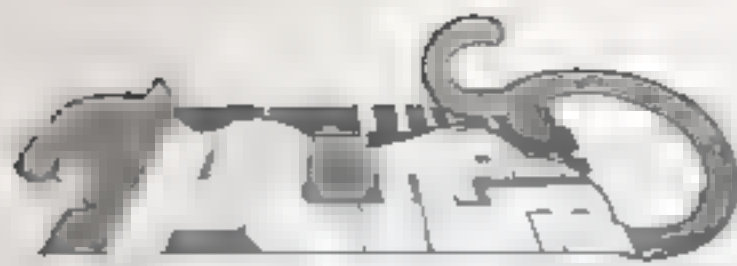
改編一國或時空片，若你有心得請大作發揮，也可以甲「遊戲之聲」。



哇！我不是被殺的啊！







# DOS 4.0

## 之比較

# DOS 3.3

林宏亮

### 一、前言

在87年4月IBM推出PS/2微型時，因為OS/2尚未發展完成，所以同時推出了DOS 3.3版操作系統供PS/2各機型及現有之PC/AT/XT使用。DOS 3.3版和其前身之3.2及3.1版沒有很大的不同，但是由於其發展成熟，沒有重大的錯誤，因此在國內廣受大量的使用。

到了88年6月，IBM繼續推出了DOS 4.00版，由其版本之字編號由3改變成4，可以想見其功能有非常大的修改，但是因為有一些臭蟲（Bugs）存在其中，因此在國內使用者並不太多，到了今年4月，微軟公司推出了DOS 4.01版，修正了4.00版中的一些錯誤，將其版本號由00改成01，所以其功能可以說和4.00版相同。

DOS 4.0版和3.3版比較起來，在功能上加強了很多，尤其在檔案存取速度，硬碟機容量上都有重大的改善，同時也增加了擴充記憶體（Expanded Memory System EMS）處理一些指令的功能。最大的突破之處在於提供了以圖形為基底之人機介面，稱為DOS外殼（Shell），讓使用者可以滑鼠、下拉式選單、視窗來操作其應用程式，增加了人機之間的整合力。下面為大家列出DOS 4.0版比前版本所新增之主要功能：

1 將SELECT指令功能加強到負責DOS 4.0版之安裝（Installation），

及架構（Configuration）處理。先前的SFLECT指令已經是全屏（Full Screen）操作之程式，並負責為你安裝及架構操作系統，並產生相對應之系統架構檔（Config.sys）及開機自動執行批次檔（Autoexec.bat）。

2 檔案系統及驅動程式突破了以前硬式磁碟機容量只能到32 MB（百萬位元組 Megabytes）之限制而到2GB（十億位元組 Gigabytes）。

3 可以使用擴充記憶體（Expanded memory）作為DOS之檔案緩衝區（Buffers）及FASTOPEN指令之資料區使用。EMS（Expanded Memory Support）必須使用LIM 4.0之驅動程式。

4 新增MEM指令顯示記憶體使用狀況，並顯示目前有多少記憶體已使用，還有多少未被使用到之記憶體。

5 MODE及GRAPHICS指令增加了目前使用的EGA、VGA各種顯示模式之提供，和其螢幕顏色之設定。

6 在CONFIG.SYS檔案中BUFFER及FASTOPEN敘述改進系統之效率。

7 TREE指令改以結構化之目錄樹（Structured directory tree）方式顯示磁碟機之架構、子目錄名稱，並以圖形符號顯示，使人更一目了然。

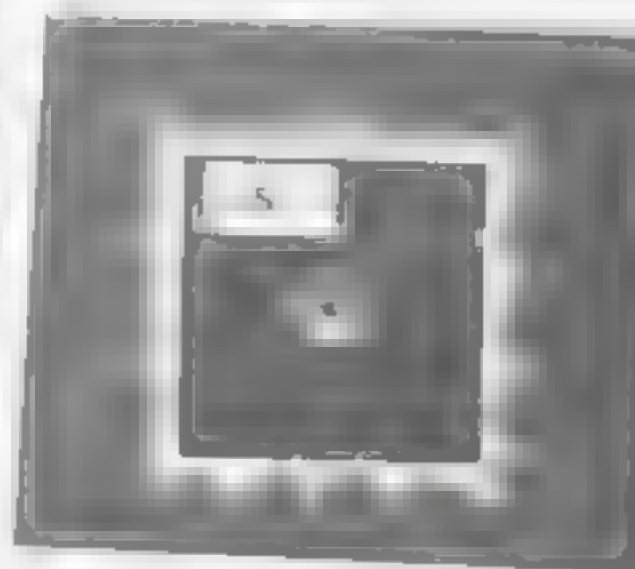
8 在多重檔案刪除時增加確認功能。DELETE指令增加一新的/P參數，在刪除檔案前顯示檔案名稱並要求使用者之確認再刪除。

9 加強現有指令之功能，如APPEND、ATTRIB、BACKUP、COUNTRY、DEL、FASTOPEN、FDISK、GRAFTAB、GRAPHICS、MODE、NLSFUNC、REPLACE、SELECT。

10 加強現有系統裝置驅動程式功能，如ANSI.SYS、DISPLAY.SYS、DRIVER.SYS、PRINTER.SYS。

下面開始為大家詳細介紹這些加強功能。

### 二、DOS 4.0系統安裝



和以前的版本比較起來，4.0版的系統安裝已經改由SELECT程式





全權處理，你不需要像以前版本那樣先做 FDISK，再做 FORMAT，然後自己編輯所需要的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG SYS。這些全部由 SELECT 程式包辦。甚至於如果你的硬碟是 3 X 版本格式的話，不需要備份現有的程式資料，SELECT 程式自動將系統更新為 4.0 版，並將新的外部指令（External Command）程式拷貝到你的 /DOS 子目錄下，取代舊版的外部指令程式。

安裝的程序非常簡單。首先依照你所要安裝的磁碟機種類，準備下列數量之空白磁片：

如果你想安裝 DOS 外殼（Shell）則必須多加 1 片空白磁片。然後將 4.0 版之安裝磁片（Install）放入 A 磁碟機中，再重新啟動系統，然後依照幕指示放入所需之其他磁片。SELECT 程式執行時可分為 6 個主要選擇畫面：

1 功能及工作空間（Function and Workspace）畫面：在此有三項選擇：

1 最小 DOS 功能：如果你的系統只有 256KB 記憶體則選此項。

(2) 適當 DOS 功能：512KB 系統選擇此項。

(3) 最大 DOS 功能：系統有 512KB 以上記憶體時選擇此項。

2 國家及鍵盤（Country and keyboard）畫面。

目前只能選擇 United States 及 None，待中文版 DOS 出版後可能有中文的選擇吧！

3 安裝磁碟機選擇（Installation Drive）畫面：

在此選擇安裝至硬式磁碟機（C）或軟式磁碟機（A）。

4 印表機台數（Number of Printers）畫面：

指定你所用印表機型式及輸出入埠（port），你最多可以指定 7 台印表機。

5 DOS 外殼選擇（DOS Shell Option）畫面：

選擇是否安裝 DOS 外殼。

6 安裝選項（Installation Options）

接受目前的安裝選項之設定，或是檢查、更改目前選項之設定。這些設定會自動產生相對應之 CONFIG SYS 及 AUTOEXEC BAT 檔，也會影響到整個系統所佔之記憶體大小。

在你設定好這些參數後，SELECT 程式會自動依照你的選擇，安裝一套符合你要求的 DOS 系統。

如果你安裝到一台未經區分過（Partitioned）的硬式磁碟機，則 SELECT 程式會自動啟動 FDISK 程式；讓你來區分你的硬碟機，並做適當之格式化（Format）。如果是已有系統、資料之硬式磁碟機，則你可以選擇保持現況或是重新區分。若你並沒有做資料備分則務必選擇保持現況。否則資料的喪失會是慘痛的教訓。

### 三、硬式磁碟機規劃

DOS 4.0 版突破了以往單一磁碟機只能到 32MB 的限制，因此對資料量龐大的系統及使用者而言是一大福音，而且 4.0 版的 FDISK 程式較以前版本更容易使用。你可以輸入百分比或大小（多少 MB）直接指定磁碟區分之容量，而不必像以往以只有專業人員才懂的磁柱（Cylinders）個數來區分硬碟，對一般非電腦專業人

員而言是很容易接受的。

### 四、系統架構規劃

只要是使用過 DOS 的人對 CONFIG SYS 這個系統架構檔案想必不會陌生，尤其是 BUFFERS 及 FILES 這兩個指令更是耳熟能詳。DOS 4.0 對系統架構檔案的規劃做了很大的改進，下面就新增及改良之系統架構指令做說明。

#### 1. BUFFERS 指令：

新版的 BUFFERS 指令格式如下：

`BUFFERS=n[,m](/x)`

其中 n 表示磁碟緩衝區的個數，如果緩衝區位在傳統 640K 的記憶體內，則 n 值最大只能到 99，這和 3 X 版相同；但是 4.0 版可以使用擴充記憶體（Expanded Memory）做為磁碟緩衝區，若你的系統有擴充記憶體則可以加上 /X 參數，告訴系統使用擴充記憶體做為磁碟緩衝區，此時 n 值最大可以到 10000 或是系統擴充記憶體所能最大提供緩衝區之數目，但不能超過 10000。每一個緩衝區要佔 528 位元組的記憶體，因此你可以計算一下自己

的記憶體大





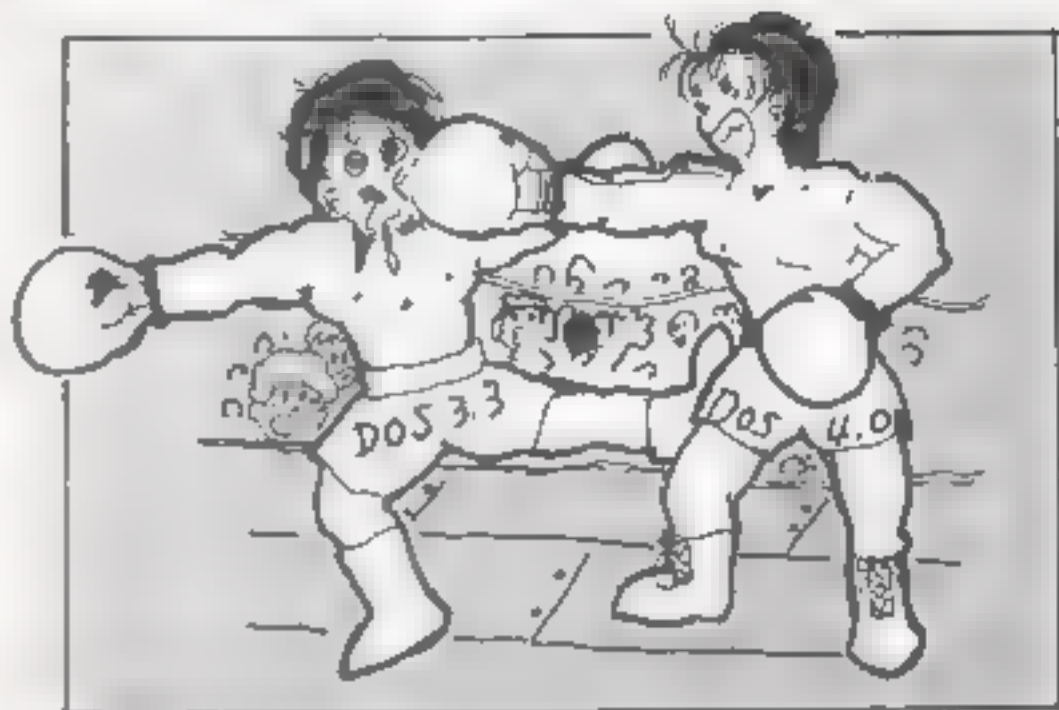


小及應用程式需求，定出適當的  $n$  值。（通常在20~30之間）。

參數  $m$  則是另一項重大之改進，其值為1~8，預定值為1。以前版本的緩衝區對循序（Sequential）讀、寫的應用沒有任何幫助，但是4.0版由此提供所謂的前視緩衝區（Look-Ahead Buffers）。你可以定義  $n$  個緩衝區中的  $m$  個緩衝區做為前視緩衝區，當然  $m$  必須為2以上的值才能有作用，假如  $m$  定為4，則在DOS讀取磁碟資料時，DOS會將此次讀取的磁區（Sector）編號和上次讀取之編號相比，如果恰好是上次讀取磁區的下一磁區，則DOS一次就讀取4個磁區進來，因此在循序讀、寫的應用程式時，可以省下很多的磁碟讀寫動作，也就是系統的效能提昇。據國外一些測試結果證明，如果對一256KB之檔案作12800次之循序讀寫，在  $m$  值為6或更大時，約可提高50%的系統執行速度。

## 2 COUNTRY 指令：

在4.0版提供了更多的國家及語言供使用者選擇，也為東亞的中、日、韓定了國家代碼（COUNTRY CODE），台灣為088，但並未提供圖形文字之字集，因此目前還沒有可資利用的地方。



## 新的版本 Dos 4.0 鋒芒畢露

### 3 DEVICE 指令：

本指令來裝設特定之驅動程式，新增功能有：

(1)ANSI SYS 一提供 ANSI 字元集及控制，新版的 ANSI SYS 增加了 /X 參數，如果你使用 101 鍵之擴充鍵盤，則可以 /X 參數重新定義擴充鍵之功用。

(2)DRIVER SYS 一取消了 /N 參數，如果主機的應用需要硬碟機有另一邏輯磁碟機代號，請使用 SUBST 指令（在3.3版時也是建議大家如此使用）。

(3)RAMDRIVE SYS 一提供虛擬磁碟機驅動程式，在3.3版時已有 /E 參數供你使用延伸記憶體（Extended Memory-1MB 以上之記憶體）做為虛擬磁碟機。4.0版中再增加一 /A 參數，讓你使用符合 LIM（Lotus/Intel/Microsoft）EMS 規範之擴充記憶體（Expanded Memory）做為虛擬磁碟機。

(4)SMARTDRV SYS 一為一新增之驅動程式，提供有硬碟機及擴充記

憶體或延伸記憶體之系統具備磁碟緩衝（Disk Cache）之功能，其格式如下：

DEVICE=[d:][path]SMARTDRV SYS[size][/A]

其中 size 表示其大小，如果沒有指定則系統預定值對延伸記憶體而

記憶體而言則是全部的擴充記憶體。/A 參數則是使用擴充記憶體，或是將延伸記憶體作為擴充記憶體使用時。通常其原則是如果系統只有擴充記憶體時使用擴充記憶體（加 /A），如果只有延伸記憶體則使用延伸記憶體（不加 /A），如果系統所擁有之記憶體可作為擴充記憶體或是延伸記憶體使用時，請使用延伸記憶體（不加 /A），剩下來之記憶體才用為擴充記憶體供其他擴充記憶體應用程式使用。

### 4 DRIVPARM 指令

為新增指令，用以定義區塊裝置（block Device）之實際參數，由本指令定義之參數將取代原先 DOS 之設定，比如在以前你可以用 driver sys 來定義一邏輯裝置並將它和一實





標裝置相對應，現在則可以直接用 DRIVPARM 指令來修改實際裝置之參數，而不必增加一邏輯裝置，其格式如下：

```
DRIVPARM = /d : number
[ /c ] [ /f : factor ] [ /h : heads ]
[ /i ] [ /s : sectors ] [ /t : tracks ]
```

其各項參數定義和 DRIVER SYS 相同請參考相關 DOS 手冊或率其應用如下

在以前的 DOS 版本，如果你使用 XT，且將一台 360K 的磁碟機換成 3 1/4 吋 720K 的磁碟機，則在 CONFIG SYS 中你必須用，〈假設為 B 磁碟機〉

```
DEVICE=DRIVER SYS/d 1
```

指定一邏輯代號為 C 或 D（視系統磁碟機數而定），如果要做 FDISK 或 DISKCOPY 時，必須使用邏輯代號 C 或 D，假使不小心下成 FORMAT B：時，則 720K 的磁碟片變成只有 360K，因此很不方便，而且驅動程式也佔用不少記憶體。

現在使用 DOS 4.0 版，則在 CONFIG SYS 中改用：

```
DRIVPARM=/d 1
```

則將 B 磁碟機之實際參數均改成 720K 之參數，如此 B 磁碟機就是 720K 磁碟機，一切對 B 磁碟之動作均和實際裝置相同，表裡一致，不僅方便也有下驅動程式所佔用之記憶體。

#### 5. INSTALL 指令：

該系統在執行 CONFIG SYS 之處理時就可以執行 FASTOPEN，KEYB，NLSCUNC 或 SHARE 等 DOS 指令，為以前版本所無，其格式如下：

```
INSTALL= [ drive ] [ path ]
filename [ params ]
```

就像在 DOS 中執行指令一般，例如：FASTOPEN 指令只能執行一次，否則將重新開機，因此如果你曾使用 FASTOPEN 之功能，可以在 CONFIG SYS 中加入

```
INSTALL=FASTOPEN EXE
C:100
```

而不要在 AUTOEXEC BAT 中執行

，以免每次執行 AUTOEXEC BAT 時造成困擾。

#### 6. REM 指令

新增指令，讓使用者可在 CONFIG SYS 中加入任何之註解敘述，和一般批次檔（Batch File）中之 REM 指令相同，從此可以增加 CONFIG SYS 之可讀性，不會像以前一樣，看到奇怪的 CONFIG SYS 設定時，往往丈二金剛摸不著頭腦一般了，當然必須大家有在 CONFIG SYS 中多加註解才行。

以上為大家介紹了在系統方面 DOS 4.0 版和以前版本的改進之處，下次將為大家介紹在 DOS 指令方面的改進及 DOS 外殼之各項功能，希望大家能夠滿意。

### ■ 熱力 39° 度半 ■

問：你似乎好喜歡本報「高文心」專欄？

甲：全香港原會叫「我」參加的，因為這比賽得到第一名，可是雜誌上却没有我。

乙：全香港原會叫「我」參加的，因為這比賽，因為這比賽，因為這比賽。

丙：New Files，因為我知道我又要發財了，去買收據世界最難。

丁：原會叫「我」參加的，因為這比賽，因為這比賽，因為這比賽。

／ 敏敏

「高文心」專欄

姓名：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

電話：\_\_\_\_\_

你最近欣賞收據世界產品嗎？

☒ 是

☐ 否

答：我不敢說。







# 美國最新

# 音效卡品析

——

## Roland MT-32 Sound Module :

Roland MT-32 是目前市面上最貴的音效卡，當然，一分錢貨，它也是目前功能最強的音效卡。它具有 8 組輸出，支援打擊樂器，鼓模組，可同時輸出 32 個音源，音源部分包含 128 個預設的樂器及特殊效果音色，節奏部分包含 30 個預設的低

音鼓及打擊樂器音色。MT-32 本身具有 MIDI 介面，可讓你與其有 MIDI 介面的電子合成器或 MIDI 專用電腦連接。MT-32 還附贈一個叫做 EASE 的作曲程式，讓你輕鬆愉快地創造及編輯 MIDI 音樂資料。MT-32 售價不低，需 550 美元，對遊戲玩家而言是個奢侈品，但對 MIDI 玩家可是個寶貝。

雖然 MT-32 賣得很貴，但支援

這片卡的遊戲發行公司還是很多，EA 及 Accolade 在今年秋元以前各有三款遊戲支援這片卡，Dynamix, Activision 及 Origin 在未來都將支援這片卡，Sierra 不僅繼續支援，尚計劃提升這片卡的功能。假如你想聽看看 MT-32 及 Ad-Lib 的效果，只要購買軟體世界發行的字街傳奇曲，就可獲得一卷錄有 Sierra 遊戲主題曲支援 MT-32 及 Ad-Lib 的魔奇音效卡帶。

## 魔奇音效卡

魔奇音效卡根據 FM 技術所發展 11 音源的音效卡，因此，你會發現它與市面的電子合成器上合成音源相若無幾，這 11 個音色當中，有 6 個弦樂及 5 個打擊樂，可同時產生 9 種不同的音色。

FM 聲音音源所產生，如低音鼓，

## TOM-FOM 鼓及 Cymbals

，聽起來尤其震撼人心。這片卡在台灣有售，售價為 2500 元（台幣），內附一組 Hi-Fi 喇叭及三片公用磁片點唱機（超級作曲家及音樂經理賽）

在所有音樂卡中，魔奇音效卡是所有音效卡中最受各個遊戲發行公司中愛戴的產品，共有 18 家公司支援這片卡。

## Covox Sound Master PC

Covox 這家公司自從 Apple 時代以來就一直開發個人電腦上的聲音（處理）介面卡，而且相當突出。Covox 音效卡上用的 IC 是 AY8930 可程式化聲音產生器（這個晶片與 Atari ST 上有點類似），另外還有 8 bit 的直接存取記憶體（DMA），立體放大輸出以及二個數位搖桿輸出，搖桿輸出入埠可接 Commodore 及 Atari 用的搖桿。其附件尚有一組 2.25 英寸的喇叭，這塊的售價相當合理，不過 89.95 美元而已。

支援 Covox 音效卡的遊戲發行公司相當平均，包括 EA, Data East, Capcom, Max-2, Omnitrend 及 Romanto。

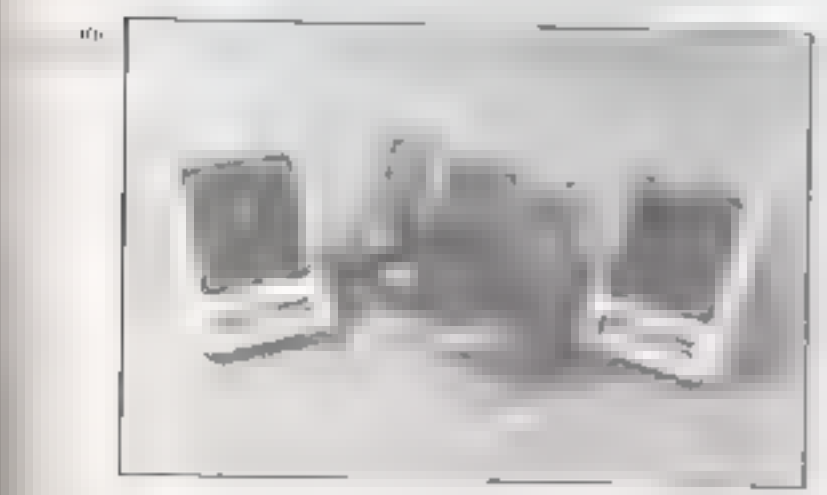
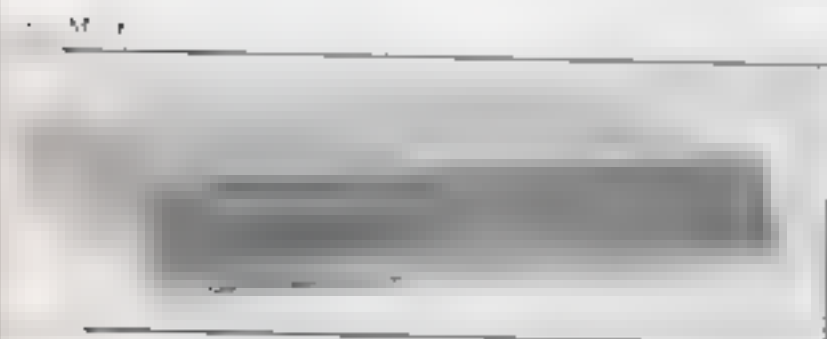
## Innovation SSI2001 音效卡

Innovation 卡是最便宜的音效卡，售價美金 69 元，SSI2001 使用 Commodore 電腦上的 HMOS6581，這顆晶片是一個 3 個聲道的音效產生，叫做 SID，是所有音效卡中功能最強的一個，反正“便宜無好貨”。

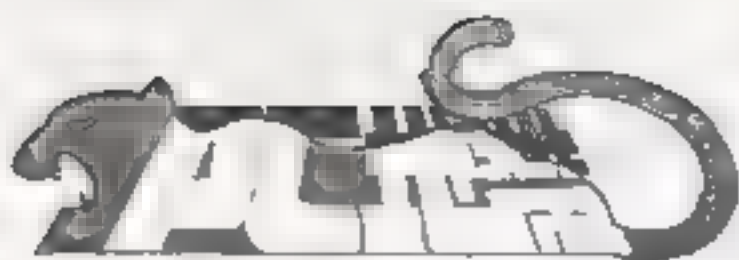
支援這片音效卡的公司相當少，只有 Origin 公司支援這片卡。

## Creative Labs, Inc. Game Blaster 音效卡

Blaster 音效卡在一两年前就已現在台灣了，當時售價很貴，一片叫價 6500







元(台幣)，目前有人引進代理降至2800元。其整套配件除了一片卡之外，還附了五片叫做魔音琴的軟體，它的軟體體搭配使玩家很容易合成使用12個音源及一個打擊樂器音色的複雜音樂。玩家彈奏鍵盤時，軟體會自動為你加上bass, chord及rhythm的伴奏。其軟體另外最大的特點是可輕而易舉地以動畫來表現曲子。

這家公司在今年6月又修改他們的軟體，連原卡也改叫Game Blaster，除了音效卡之外，還附贈一片錄有40首歌曲的磁片，這片12個聲道的音效卡可呼叫具有32個樂器的資料庫來產生這些聲音。

這片卡有內建的放大電路可支援立體耳機及家用立體音響，目前台灣市面上的CMS卡(這片卡的簡稱)是不是該公司6月份最新的Game Blaster卡就不待而知了。(因筆者手上沒有資料)

CMS卡最大的缺點是只有Origin公司支援它，雖然有些公司也要支援它，但仍未做出決定。據該公司告訴我們說，Sierra將在年底新發行的宇宙神風號支援該卡。(譯者註：CMS卡最大的缺點是得不到遊戲發行公司的支援，雖然他們宣傳可支援Sierra出的立體冒險遊戲，但需藉助本身的公用程式，因此，效果並不是很好，當然，宇宙神風號又另當別論，但問題是：到時台灣的遊戲發行公司會只為因增加支援CMS的功能而再引進新版的宇宙神風號來發行嗎？)

談到這裏，我們來做個總結，MT-32是所有音效卡中的佼佼者，魔音音效卡有最充沛的支援，Innovation適合窮一點的人，CMS作曲最方便，反正，各取所需，不過，我的志願是一擁有所育卡更好，哈哈！人心不足蛇吞象。

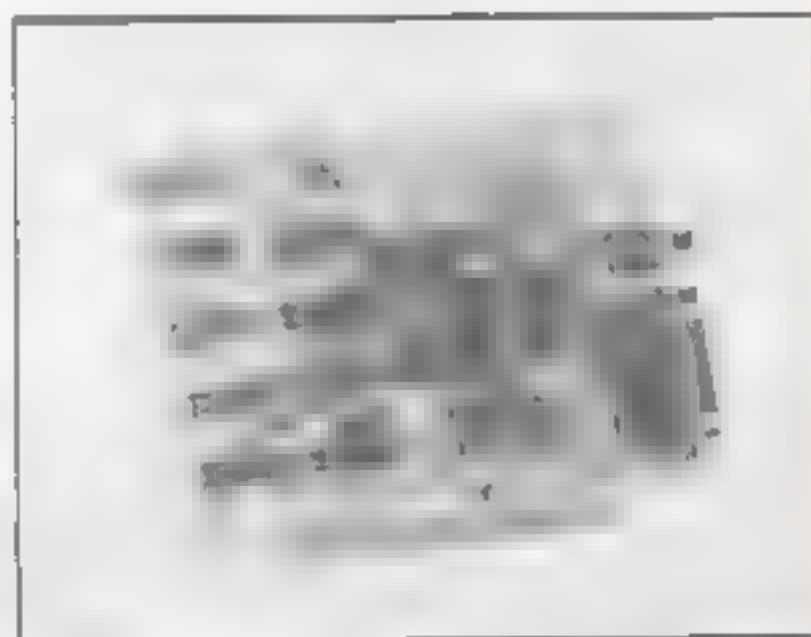
## Current Sound Board Support

Publisher	AdLib	Covox	Game Blaster	Innovation	Killer Card	Roland
Accolade	Y	N	Y	N	Y	Y
Activision	Y	N	N	N	N	Y
Britannica	N	N	N	N	N	N
Capcom	Y	Y	N	N	N	N
Cinemaware	Y	N	N	N	Y	N
Data East	Y	Y	N	N	N	N
Dynasty	Y	N	Y	N	Y	Y
Electronic Arts	Y	Y	N	N	N	Y
Epyx	N	N	N	N	N	N
Interplay	N	N	N	N	N	N
Kodi	P	N	N	N	N	Y
Konami	Y	N	N	N	N	N
Lucasfilm	Y	N	Y	N	Y	N
Maus	Y	Y	N	N	N	N
Microvision	N	N	N	N	N	N
Microprose	Y	N	N	N	N	N
Mindscape	Y	N	Y	Y	Y	N
New World	N	N	N	N	N	N
Omnitrend	Y	Y	Y	Y	N	N
Origin	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Panigon	Y	N	N	N	N	N
Sierra	Y	N	Y	N	Y	Y
Stu-Tech	N	N	N	N	N	N
Spectrum Software	N	N	N	N	N	N
SSI	Y	N	Y	N	N	N

Y = Yes, some products will support this board.

N = No, no products support this board at this time.

P = Will probably support in some products.

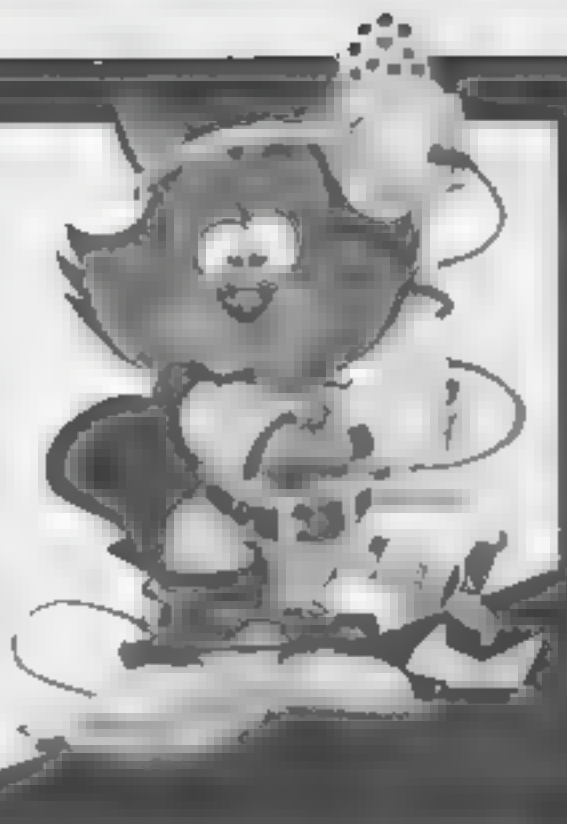


魔音 HIFI 音效卡



# GAME·SHORT—

你有玩GAME時產生的奇想,幻想,夢想異想天開之點子嗎? 請您將這些生動、幽默而有創意的畫面勾勒出來,歡迎各位漫畫鬼才加入軟體世界「電玩短路」的行列。



姓名: 韋 亮

出生: 1989 6 10

編輯: 〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇

職業: 電腦漫畫

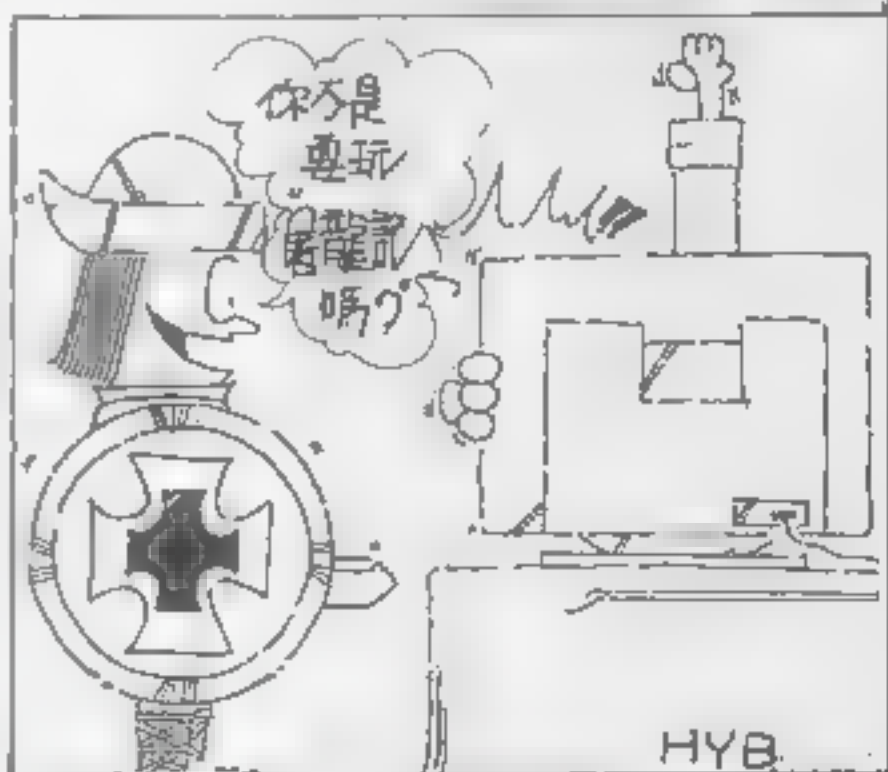
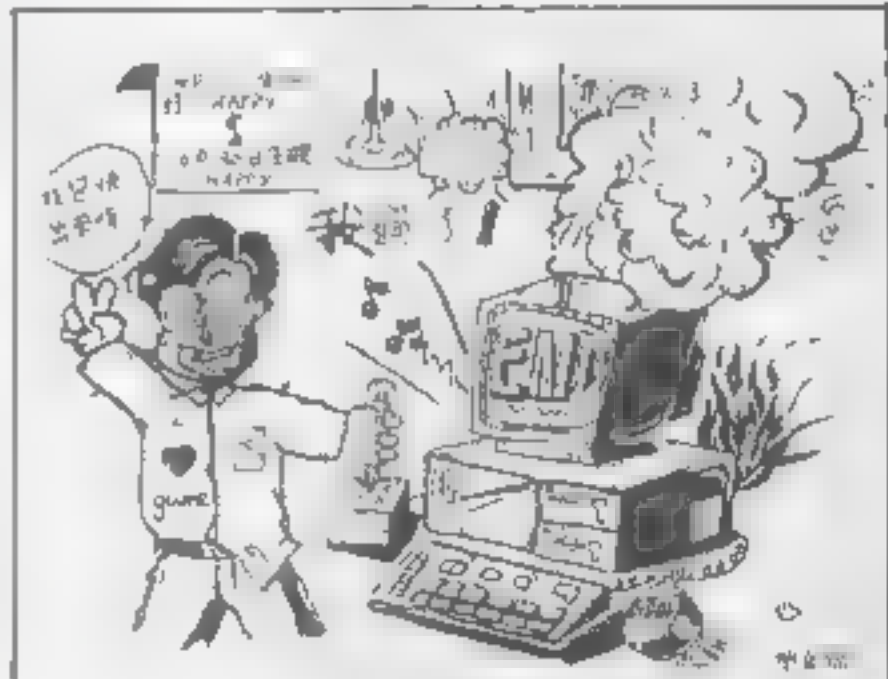
嗜好: 摸電腦的鍵盤

毛病: 不知死活

ASIA帝國身份證明書



剪刀!石頭!布! ΔQ#虎"★07



一律採用針筆或黑色簽字筆  
格式採用單格或四格 尺寸不限  
軟體世界雜誌徵求特約漫畫專欄  
作家請速洽編輯部。



# 夜 審 編 編 頭

Pi.Pi. & 南慕容

唧唧兩聲，細雨細阿奇看看手錶，已經半夜一點鐘。桌上還有一堆稿，待處理。進進路路，阿奇已躺下，不由得翻從中來。就在桌上，翻出一本，想，會記，內生處理吧。

迷迷糊糊之中，有人說道：「是阿奇，你醒醒。」

另一個答道：「不是他，還有誰敢冒這位置？」

難道要一試倒叫起來問話，走就是了。」

阿奇感覺，自己在一股風中似乎來到一座大宅第。

忽然四圍喊起一片「威武」，阿奇一驚，睜眼觀看，啊！怎麼來到開張府了！端坐在堂前的人，是趙青天嗎？這不會是做夢吧？

「堂下坐著的可是軟體世界雜誌的總編輯阿奇先生嗎？」

見狀阿奇，連氣喘都探聽得一清楚；看對方問話口氣還挺客氣，又聽下堂一響，心裏問他向我來這指什麼？

「你收到數字就是你和軟體世界雜誌的讀者，我們就是。」

「這是那裡的話呢？軟體世界一直本著誠實、低價位、薄利多銷的原則在服務讀者，不論是遊戲雜誌雜誌，銷售量一直在穩定成長，可見多蒙讀者肯定與支持呀！」

「你爺爺開口了：「不愧是總編輯，果然好牙利。這……你們又做何用？雜誌……」

告放了進來，一下子就將堂上擠滿，泰半是中學生，少數才是大專生與小學生。這……整，不……時……了這麼多人，何況只是代表而已。該不會是被人陷害吧。



正尋思間，那邊已有人開腔了，「我們……」

哈，原來是這個問題，總編輯睜眼就回答：「本公司所出的遊戲都是在 IBM 環境下發展出來的，只要是 100% 與 IBM 相容的機種都可以玩得很開心。只是有些機種雖然號稱 100% 相容，事實上卻只有 98% 或是 90%，甚至更低。一旦遊戲程式書到的部份不與 IBM 相容，自然就不能玩了。碰上這種事連當找硬體廠商理論，怎麼可能得到軟體公司……」

一時啞聲回起，「真不知從幾年前，多少人多少好處，到了……」

「……速往機會做廣告」







啦。」

總編還待理怨，其他的人已催他快快回答方才那個問題。總編一臉無奈只得答道：「許多有名的老遊戲仍在市面上流通，當你買電腦時，電腦公司通常都會附贈。因此不妨向他們詢問。」

問：「我找了好久，為什麼就是買不到舊雜誌？」

總編聽終於有人問及雜誌一事，不禁大樂，笑道：「太晚囉，據經銷商回報，舊月雜誌五天內即搶購一空，就連總編手邊存貨，也早被搜刮光了。」

後面站起一人，手持軟體世界雜誌，大聲質問：「別家都是舊書比較便宜，為什麼軟體世界雜誌偏偏因反本舊雜誌要賣到八十元？」此話一出，登時全場議論紛紛。

包大人問道：「此事當真？」

那人答道：「句句實言。」

總編見包大人又動怒了，忙解釋道：「這不關我的事，純粹是聯誼與顧客之間的交易行為。我們也正在調查此事。」

總編看看包大人收起怒容，免不了又自吹自擂：「既然有人肯花兩倍價錢買舊雜誌，可見軟體世界雜誌在消費者心目中的地位是何等崇高啊！」語畢，嘔吐聲不絕於耳。

有人嘟著嘴問：「為什麼我投了那麼多稿，卻一直沒結果？」

總編被問得不好意思，只好陪笑道：「太慘了。」

問：「為什麼我Game買了好久，卻沒看到攻略或破解篇刊出？」

總編叫道：「本雜誌刊登攻略的數量已是世界第一，大家別這麼不知足嘛。」

問：「為什麼你們的遊戲要採用這樣的包裝盒？空盒子留著沒用又佔地方，丟了又可惜。」

總編對此感到不解：「為什麼要把磁片拿出來另外存放呢？把遊戲裝放起來，不是既漂亮又壯觀嗎？」

畢，咚的一聲，問話那人當場昏倒。

問：「為什麼『百戰天龍』縮水了？」

總編：「因為『百戰天龍』日前跟PC Mac Gyver打了一架，結果『百戰天龍』輸了，所以……」

問：「為什麼意見反應了這麼久，卻未見採納？」

總編訝異道：「怎麼會呢？本雜誌一直是精益求精，像九月份第六期便已有十六頁彩色，這是大家有目共睹的。也許是您求好心切，而忘了有些改進是需要長時間，沒辦法一蹴即成的。」

問：「為什麼要刊登唱片廣告？與原稿。」

總編笑道：「那篇廣告才佔八頁，而雜誌從六十四頁增為八十頁，廣告平白賺了十二頁，還有什麼不滿的？況且有唱片廣告有什麼不好的？有的雜誌連刊紙×褲，衛×棉廣告呢。」

問：「為什麼我依照攻略走，還是不能過關？究竟是作者亂寫？還是你們隨便選文章？」

總編聽了差點要當場跪下，向這位仁兄磕一個響頭，總編沒好氣地道：「正因為文字表達有它的限制，所以才特地設置了995信箱，好讓熱心的大俠親自去解救你們這些陷於水深火熱之中的苦難同胞。」

問：「為什麼要把遊戲改成無敵版、不死版？未免太無聊了。」

總編點點頭道：「是啊，可是偏偏有人需要呀。」

問：「為什麼要刊遊戲評論呢？太費事了。」

總編：「本來『評論』就是一種嚴肅的文體，我們的特約作家已經寫得淚淚潸潸啦，您還苛求什麼？何況也有許多讀者反應說寫得很好。其實遊戲評論是唯一般公道話的專欄，它的存在正足以證明硬硬寬人的胸襟。」

說到這裡，總編面有不甘，大氣喘喘，喘著氣說道：「這……」

問：「台北這會的場地太小了。」

「為什麼不租大一點的場地呢？」

總編：「好場地實在不容易找。那個會場除了場地略嫌小了一點之外，一切設備都很齊全。當然啦，由於各位發燒友實在太熱情了，益發顯得場地不夠大。」

問：「我大老遠趕來，就是想參加遊戲大賽，可是比賽卻已經結束，這是為什麼？」話聲剛落，眾人齊聲應和：「對呀！」

總編心頭一凜，暗想這問題要是答得不好，必然引起公憤，無法全屍而退。思量了一會才道：「以後補辦一次像『Seven Eleven 24小時不打烊』的遊戲大賽，可以吧？」

眾人齊聲歡呼，更有人高喊：「阿奇，我愛你。」這未免太現實一不，太可愛了。

包大人看得目瞪口呆，半晌才道：「不是要來告他的嗎？怎麼反倒為他歡呼起來呢？」

公孫師爺附和道：「真搞不懂這些年輕人的心思。」

包大人一看堂上兩哄哄，一大群人圍著阿奇又叫又跳，像英雄般擁戴著，根本不需這便是公堂，不禁勃然大怒，一拍驚堂木喝道：「爾等胡亂告狀，藐視本府，更目無法紀，噎罵公堂，統統押下打三十大板！」

一聽說要抓去打屁股，大家立刻沒命地四下逃竄，阿奇也跟著大家逃，不料卻一腳踩空……

猛然驚醒之後，阿奇才發覺自己還在辦公室裡，手中正拿著一張讀者意見調查表。





# 讀者意見調查表

## 一、閱讀習慣

1. 您以何種方式取得軟體世界雜誌？  
☐ 訂閱 ☐ 零售 ☐ 贈閱 ☐ 借閱  
☐ 其他：\_\_\_\_\_
2. 您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？  
☐ 4小時以下 ☐ 4~8小時 ☐ 8~12小時  
☐ 12~24小時 ☐ 24小時以上
3. 您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）  
☐ 剛拿到雜誌的時候 ☐ 有空的時候  
☐ 無聊的時候 ☐ 心情很好的時候  
☐ 心情不好的時候 ☐ 玩GAME的時候  
☐ 其他：\_\_\_\_\_
4. 您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）  
☐ 自己收藏 ☐ 傳閱家人，人數：\_\_\_\_\_  
☐ 傳閱同學、朋友或同事，人數：\_\_\_\_\_  
☐ 看完即丟或送人 ☐ 其他：\_\_\_\_\_

## 二、編輯意見

您對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元	喜歡	沒意見	不喜歡	為什麼
New Files	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲攻略	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
百戰天龍	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
專輯系列	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
國內報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
國外報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PC專欄	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲評論	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
漫畫	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
995信箱	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
RPC俱樂部	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PC範圍篇	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
消費熱線	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
銷售排行榜	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
產品目錄	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
讀者意見調查表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
夜客總編輯	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
老編的口供	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
目錄	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
封面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
封底	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
其他廣告	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

## 三、發行意見

零售雜誌請跳答第4題

1. 您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

- ☐ 每一期都值得保存 ☐ 訂閱較零售方便  
☐ 其他：\_\_\_\_\_

2. 您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	滿意	尚可	待改進	不滿意	為什麼
紙張	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
印刷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
裝訂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
包裝	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
收書時間	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
售價	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

3. 如果雜誌到期，是否續訂？

- ☐ 是 ☐ 否 為什麼：\_\_\_\_\_

訂戶請跳第7題

4. 您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

- ☐ 每月8~12日 ☐ 每月13~20日  
☐ 每月21日以後

5. 您在何處購買軟體世界雜誌？

- ☐ 電腦公司 ☐ 書店 ☐ 其他：\_\_\_\_\_

6. 您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

- ☐ 是 ☐ 否 為什麼：\_\_\_\_\_

7. 您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

- ☐ 親友介紹 ☐ 逛街 ☐ 軟體世界產品  
☐ 其他：\_\_\_\_\_

8. 您經常閱讀那些報紙？（請勾選出五項）

- ☐ ①聯合報 ☐ ②中國時報 ☐ ③台灣時報  
☐ ④民生報 ☐ ⑤中央日報 ☐ ⑥經濟日報  
☐ ⑦工商時報 ☐ ⑧財訊快報 ☐ ⑨財星日報  
☐ ⑩環球日報 ☐ ⑪首都早報 ☐ ⑫自立早報  
☐ ⑬自立晚報 ☐ ⑭聯合晚報 ☐ ⑮中時晚報  
☐ ⑯其他：\_\_\_\_\_

9. 您通常在什麼時間聽廣播節目？

時間	調幅 AM	調頻 FM	ICRT	節目名稱
① 6~9:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
② 9~12:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
③ 12~14:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
④ 14~18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
⑤ 18~20:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
⑥ 20~22:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
⑦ 22~24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

## 四、廣告意見

1. 除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？

項目	訂閱	零售	借閱	其他
倚天	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____



項目	訂閱	零買	借閱	其他
第三波	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
0與1科技	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PC WORLD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
熱訊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
資訊族	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
天下	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
時報周刊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
讀者文摘	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
其他：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

2. 您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

3. 您關心那一類的廣告？

- ☐ ①家電 ☐ ②精品服飾 ☐ ③資訊產品  
☐ ④辦公用品 ☐ ⑤汽車 ☐ ⑥運輸服務  
☐ ⑦建築建材 ☐ ⑧金融保險 ☐ ⑨證券  
☐ ⑩煙酒 ☐ ⑪文化出版 ☐ ⑫食品餐飲  
☐ ⑬其他請說明 \_\_\_\_\_

#### 五、消費與休閒習慣

1. 您擁有的電腦週邊設備：

項目	目前已有	計劃購買或換新
MGA 卡及螢幕	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CGA 卡及螢幕	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ECA 卡及螢幕	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VGA 卡及螢幕	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Printer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
硬碟	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mouse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
搖桿	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
魔奇音效卡	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
其他：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. 您喜歡的休閒活動有那些？(複選)

項目	目前參與	未來計畫
①俱樂部會員	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
②滑翔翼、跳傘	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
③水上活動(泛舟)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
④登山	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑤旅遊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑥慢跑	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑦球類運動	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑧舞蹈	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑨音樂欣賞	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑩閱讀	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑪看電視、錄影帶	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 六、活動意見

您希望軟體世界增加何種服務？

- ☐ 遊戲比賽 ☐ 聯誼會 ☐ 產品展覽

其他：\_\_\_\_\_

#### 七、基本資料

1. 姓名：\_\_\_\_\_ 2. 性別：☐男 ☐女  
 3. 電話：\_\_\_\_\_  
 4. 住址：\_\_\_\_\_  
 5. 職業：☐學生 其他：\_\_\_\_\_  
 6. 教育程度：☐小學以下 ☐國中 ☐高中/職  
☐專科 ☐大學 ☐研究所以上  
 7. 年齡：☐12歲以下 ☐13~15歲  
☐16~18歲 ☐19~22歲  
☐23~30歲 ☐31歲以上  
 8. 每個月的零用錢/收入：\_\_\_\_\_  
 9. 平均每個月花在電腦遊戲上的費用：\_\_\_\_\_

#### 八、遊戲意見

1. 您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

☐會 ☐不會，為什麼：\_\_\_\_\_

2. 決定買某個遊戲的原因：

- ☐ 別人推薦 ☐ 看過別人玩 ☐ 試玩過  
☐ 偏好某類型 ☐ 被包裝廣告吸引  
☐ 名列排行榜 ☐ 有攻略或修改器  
☐ 軟體世界雜誌介紹 ☐ 其他：\_\_\_\_\_

3. 那些遊戲你買了之後覺得後悔？為什麼？

請詳細填寫，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

- ◎特別獎1名：原裝進口GAME一套  
 ◎頭獎1名：軟體世界珍藏版一套(3片裝)  
 ◎貳獎2名：軟體世界貴族版2片裝  
 ◎參獎3名：軟體世界貴族版1片裝  
 ◎安慰獎10名：軟體世界贈送圖1個

### 第六期軟體世界讀者 意見調查表得獎名單

- 特別獎：賴鴻政(台中市) 侯育宏(高雄市)  
 ○頭獎：徐文斌(永和市) 林佩慈(台南市)  
 ○貳獎：劉亞君(新竹縣) 劉明勳(台北市)  
 謝佩芳(高雄市) 謝豐興(新竹市)  
 ○參獎：吳先祐(台北市) 蔡文成(台中市)  
 鄭光遠(板橋市) 黃嘉宏(台中市)  
 張乃中(桃園縣) 徐顯豐(新竹市)  
 ○安慰獎：李曉威(雙連社) 謝志安(中國市)  
 謝惠蘭(台中市)



“聽著，我兒，阿拉達公爵的繼承人，父王唯一的遺憾就是未能統一亞拉岡，振興頹勢的帝國，你務必要實現父王這個願望……”

# 亞拉岡之劍

## < SWORD OF ARAGON



精緻的戰略地圖讓你隨心所欲的遨遊亞拉岡大陸。



遇到事故或攻擊時，即切換進入戰鬥地圖畫面。

### 東亞



# 軟體世界

## 後現實主義 提倡者



### 超人

號外 / 號外 /  
無所不能的超人  
正飛入你的電腦世界  
熟悉的電影主題曲與音樂  
能否打敗惡魔  
拯救地球  
就全靠你這位Superman咯。



### 立體俄羅斯

擺脫俄羅斯方塊的平面概念  
立體俄羅斯  
保證讓你的腦袋  
轉出高人一等的空間感  
機智反應兼具的啟發性  
立體俄羅斯就定做此  
另一款“方塊旋風”  
敬請拭目以待……



### 亞拉戰之劍

為了完成先王的遺願  
一統這座被分裂成兩半的帝國  
於是由此展開  
一場扣人心弦的志氣大戰  
SOL公司年度發行  
軟體世界都要發行  
好片值得一試再試  
喜愛戰略冒險遊戲的玩家  
敬請密切期待……



### 魔刃

進入魔刃的魔界萬物項上人頭  
動作火爆、場景豪華堂皇、  
新聲音、地下城、巨大會場  
真正讓玩家  
處處發現驚喜  
上百個超迷宮般的戰場  
加上精彩的打鬥特效  
包你打得大呼過癮 //



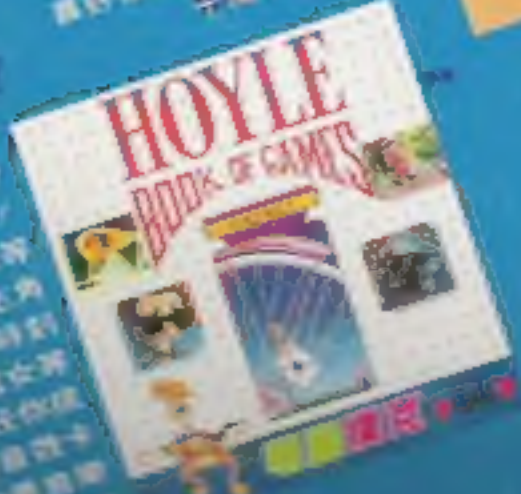
### 伊蘇III

續前日本PC遊戲界行將冠軍  
畫面精緻、操作容易、老少咸宜  
伊蘇III提供強刺激的劇情  
配合特殊安排的質量音樂  
讓你在  
新境界的旅程中  
開心動魄 //



### F-15鷹式戰機

鷹式戰機是戰機界  
最F-15戰機的另一夢想  
即廣而飛的又一夢想  
飛機經過  
文後魔音特效卡  
外加人工語音  
你可呼喚F-15的戰機  
真好像飛行的魔術朋友  
千萬不可錯過 //



### 明星撲克

長夜漫漫、偶又一缺空 /  
別怕 /  
明星撲克、萬般技等  
十八位著名遊戲主角  
隨你應選任何無敵時刻  
高手老人、酒無醉時、老處女等  
各種精彩的牌局任你任選  
一展風采盡致卡  
心機神速的牌局任你任選  
心機神速的牌局任你任選



### 水果類

軟體世界首度發行熱辣辣  
版後第一道休閒“食品”  
國人自行設計完成的流行遊戲  
精彩絕倫的刺激享受  
不必到1比5  
也能享受吃水果的樂趣